Журнал для настоящих компьютерных игроков

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

10 2000

http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Martian Gothic

Icewind Dale

Более 120 игр в номере

- Road Wars
- Caesars Palace
- Hired Team: Trial
- Submarine Titans

И многие другие...

PREVIEW

American McGee's Alice

Battle Isle IV

Rune

Sacrifice

Zeus: Master of Olympus

И еще десяток игр



Heavy Metal F.A.K.K. 2

X-Tension, Grand Prix 3

ISSN 1560-988X



Навороты, навороты...

Глазастые оптические мыши

Продолжение сетевого тестирования

Обзор лучших способов соединения проводов

MegaGame №10 2000

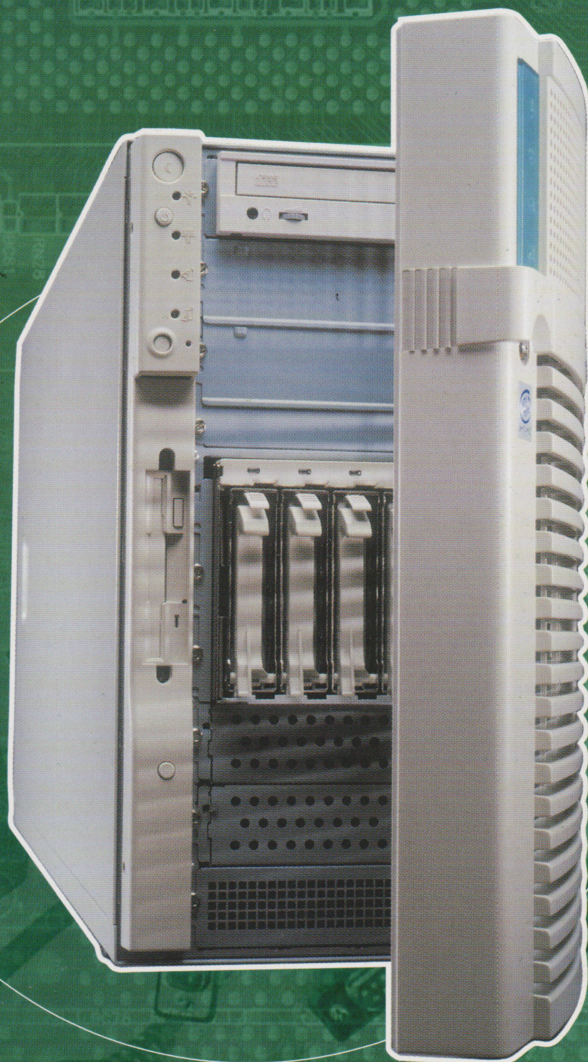
MegaHit: IHeavy Metal F.A.K.K. 2 · X-Tension · Grand Prix 3 Solution: Martian Gothic · Icewind Dale

Preview: American McGee's Alice · Battle Isle IV · Rune · Sacrifice Review: Road Wars · Caesars Palace · Hired Team: Trial

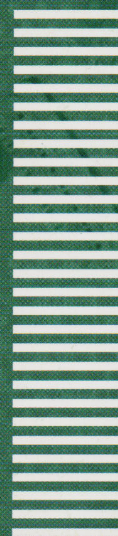
КОРПОРАТИВНАЯ СЕРИЯ

СЕРВЕРЫ «АЛЬТАИР»





- Серверы **«АЛЬТАИР»** предназначены для обслуживания такой информационной структуры как предприятие. Данная модель, разработанная на основе самых современных технических решений INTEL, обеспечивает надежность хранения и высокую скорость доступа к вашим данным.



Mega GAME
Номер 10 (21)
2000

СОДЕРЖАНИЕ

10-21 30 ДНЕЙ на линии огня

СЕНТЯБРЬ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.







МЕГА ХИТ

Здравствуйте, Маша, Петя, Катя, Иван Сергеевич, Олег-и-Лена, Василий Овчинников, Crazy Woody и все прочие наши уважаемые читатели, кои могли почувствовать себя ущемленными приветствием в прошлом номере!

Сегодня мы с вами поговорим, пожалуй, о прекрасном. Что вы считаете прекрасным? У нас в редакции, например, на этот счет мнения разнятся. Главный редактор считает верхом совершенства стетоскоп. Очень удобная вещица. Зам. главного редактора считает, что нет на свете ничего прекраснее отсутствия необходимости! И надо сказать, тут с ним большая часть редакции согласна. Ответственные редакторы считают, что самым прекрасным на свете является: отпуск (что пересекается с предыдущей идеей), ботинки без шнурков и, наконец, музыка караоке. Последнее, правда, судя по всему, было сказано в шутку.

Тем не менее, когда мы огласили свой список на общем собрании производственного цеха № 16, по залу прокатился ропот. С нами не согласились. Нам сказали: это субъективизм! И оценили только идею замглавреда.

В общем, как выяснилось, сколько людей, столько и мнений о прекрасном. Так что давайте лучше не будем о нем говорить! Главное – не судите строго наших авторов, если им понравилось что-то, что терпеть не можете вы или, напротив, не понравилось что-то, что вам по душе. Такие люди странные: норовят иногда иначе мыслить.

Засим до свидания, Маша, Петя, Катя, Иван Сергеевич, Олег-и-Лена, Василий Овчинников, Crazy Woody и все прочие наши уважаемые читатели, кои могли почувствовать себя ущемленными приветствием в прошлом номере!

Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере

Издательский дом «Фантазия»

Подводная Лодка — ежемесячный журнал о компьютерах и информационных технологиях для широкого круга читателей.

MegaGame — ежемесячный журнал о компьютерных играх на PC.

ComputeReview — информационно-аналитическое издание для профессионалов компьютерного бизнеса и специалистов в области информационных технологий.

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Денис Еремин** den@subnet.ru
Издатель **Станислав Баталов** batalovs@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор «Подводной лодки» и «MegaGame» **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Главный редактор «ComputeReview» **Юлиана Петрова** petrova@subnet.ru computereview@subnet.ru
Заместитель главного редактора «Подводной лодки» **Василий Иванченко** vivanchenko@submarine.ru
Заместитель главного редактора «MegaGame» **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора «ComputeReview» **Сергей Свинарев**
Ответственный редактор «Подводной лодки» **Александр Иванюк** aivanyuk@submarine.ru
Ответственные редакторы «MegaGame» **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru **Данила Матвеев** matveev@gamecenter.ru **Николай Скоков** nick@subnet.ru
Ответственные редакторы «ComputeReview» **Игорь Березин**, **Елена Гореткина**
Ответственный секретарь «ComputeReview» **Наталия Комарова**

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова,Ольга Гулякова, Ольга Дмитровская, Людмила Колобова Людмила Коломийцева, Наталья Савельева Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Антон Коркин, Лейла Беншуша Сергей Барабанщиков, Наталия Долгая Павел Кондратович, Андрей Маркин Валентин Молодов, Сергей Радионов, Сергей Тимонов

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Марианна Ким, Екатерина Купцова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** (095) 273 6560
Оптово-розничный магазин **Александр Ермолаев** (095) 917 2247, 917 1083
Отдел подписки (095) 232 0331

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331,

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
АЛМАЗ ПРЕСС
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Фото на обложку предоставлено Fotobank.

Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов Samsung



SyncMaster 755DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795–0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742–5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка–В 362 7001; ИСМ–Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Cjmputers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932 ; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель–Сервис 34 3635; ЭВМ–Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс–ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910





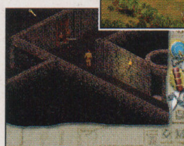
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Siege of Avalon
Train Town Deluxe
European Wars: Cossacks
Mercedes-Benz Truck Racing
Road Wage!
Airfix Dogfighter
Sanity: Aiken's Artifact
Проклятые Земли







Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Combat Mission v1.05
Dark Reign 2 .... v1.1
Warlords Battlecry v1.01
Submarine Titans v1.1
Spec Ops II v1.2
Terminus v1.7
Unreal Tournament 428
Heavy Metal:FAKK 2
Battlezone II .... v1.2 бета
Seven Kingdoms II v1.2
X-TENSION .... v 1.4
Age of Empires II: The Age of Kings: . Ver 2.0a Update
KISS: Psycho Circus

CHEATS

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

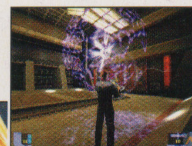
Millenium
календарь № 279
WinAmp 2.65
WinHacker
MP3 Blaster 32 2000
Advanced Hex Editor
Jasc Media Center



Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

Battle Isle: The Andosia War
Gift
Mech Warrior 4
American McGee's Alice
Star Trek:
Deep Space Nine (The Fallen)





Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

наш почтовый подписной индекс **40888**

максимально **доступно** – максимально **информативно**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА» и «MEGAGAME» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Все подписавшиеся через редакцию на журналы «MEGAGAME» или «Подводная лодка» становятся участниками конкурса.

Среди призов: ИГРОВОЙ компьютер, лицензионные игры, мониторы, видео- и аудиокарты, CD-ROMы и ВСЕ ТАКОЕ...

Стоимость одного номера по подписке через редакцию с CD с доставкой 60 руб., без CD — 50 руб.
Подписка на каждые 3 месяца позволяет один раз участвовать в конкурсе.
По подписке журнал обойдется Вам дешевле, чем в розницу.
Данные цены действительны только до 30 ноября 2000 г.

www.gamecenter.ru

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
Отдел продаж: 273-6560, 234-9811

Для оформления подписки через редакцию **необходимо:**

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или **по факсу 273-6560** не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН №7710152963
Р/с 40702810700000001078
в КБ «Рублевский», филиал «Гостиный Двор»
К/с 30101810400000000218
БИК 044652218
Юридический адрес:
125047, г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва
Магазин мелкооптовой торговли
ООО «Фантазия»
4-й Сыромятнический пер., 3/5,
тел. 917-22-47
«Логос-М»
Спорткомплекс «Олимпийский»
(мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«ОДА»
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Пресса-М»
«Роспресс»
«М-Пресс»
«Метрополитеновец»
«Артисс»
«Горизонт-пресс»
«Центр прессы»
«Титул-пресс»
«Метропресс»
«Библио-Глобус»
Москва, ул. Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
«Дом компьютерной книги»
Ленинский пр-т, 40
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»
Архангельск
ООО «Пресса»
Владимир
ООО «КП-Владимир»
Волгоград
«Союзпечать»
Воронеж
«Сегодня-Пресс-Воронеж»
Димитровград
ОАО «Агентство Роспечать»
Екатеринбург
«Интерпресс»
«У-Фактория»
Йошкар-Ола
ООО «Паченыш-Оса»
Казань
ООО «Ва-Банк пресс»
Калининград
ООО «КП-Калининград»
Краснодар
ООО РА «КП-Кубань»
Нижний Новгород
ООО Агентство «Роспечать»
«Шанс-Пресс»
«ТД-Пресс»
Новосибирск
ЗАО АРП «ФРАМ»
Сибирское агентство «Экспресс»
Ростов-на-Дону
«КП-Ростов»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925
Саратов
«Роспечать»
Сыктывкар
ТЦ «Содействие»
Балтия
«За рубежом Сервис»
Израиль
«Союзпечать»

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ______________________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ______________________ Почтовый индекс __________
Почтовый адрес: ______________________________
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)
____
Срок подписки ______ месяцев начиная с __________ 2000 г. Кол-во комплектов _______

«MegaGame»	«MegaGame» + CD
На 3 мес. — 150 руб. ☐	На 3 мес. — 180 руб. ☐
На 6 мес. — 300 руб. ☐	На 6 мес. — 360 руб. ☐

Цены действительны до 30.11.2000 г.

Прилагаю квитанцию об оплате № _____ от __________ 2000 г.
Телефон ____________ e-mail ______________________

30 дней на линии огня



Здравствуй, мегагеймер! На дворе октябрь — середина осени. За окном грязно, сыро и противно, у окна школьники делают уроки, взрослые работают, а студенты не делают ничего, так как до сессии еще далеко. Чем, товарищи, знаменателен месяц октябрь — ну-ка догадайтесь? Правильно, ничего примечательного. Правда, в далеком семнадцатом году случилось-таки заметное событие. И ничего, что отмечали мы его в ноябре, — ведь некогда великая революция произошла именно в октябре, откуда и название «Октябрьская». И знаете, что я вам скажу, товарищи, — будет еще в нашей жизни не одна революция! Будут такие даже и в компьютерных играх (ведь обещаются же давно и назойливо), но это мелочи, товарищи. Грядет великая Мировая Революция, в сравнении с которой даже Diablo 2 и парниковый эффект сравнимы разве что с невинной детской игрой «в крысу». И надо готовиться к этому знаменательному событию в жизни всех и каждого. Мы в редакции в свою очередь давно и активно прослушиваем советские пионерские песни и проникаемся духом борьбы за всеобщее равенство и отменное благосостояние (последнее нам особенно по душе). А революция в игровой индустрии, между прочим, произойдет очень не скоро, потому что революция, — это когда верхи не могут, а низы не хотят. А кто сегодня, позвольте, разрешит называть себя низами? Никто. То-то и оно. Нет низов — нет революции. И старые игры революционными также не были, и по той же самой причине. А настоящих революций было совсем немного. Последняя — та что в семнадцатом, если помните. Хотя, по сравнению с грядущей Мировой Революцией, все это не имеет никакого значения.

Сентябрь

1 Дети идут в школу, студенты — в институт, все остальные — на работу. Поздравляем с началом нового учебного года!

2 Начались продажи игры Steel Beasts — современного танкового симулятора. Игра была задержана всего лишь на три дня из-за проблем с печатью описания.

3 В Лондоне открылась крупная игровая выставка ECTS. Наши казачки были успешно засланы, так что читайте их репортаж в этом номере.

4 Сайт игры Shadowbane (www.shadowbane.com) претерпел смену дизайна и значительное обновление контента.

5 Лондонскую игровую выставку почтил своим присутствием тренер британской футбольной команды Chelsea Жан-Лука Виалли. Он появился на стенде компании Midas Interactive.

6 Ubi Soft совершила покупку — был приобретен издатель компьютерных игр Red Storm. Таким образом Ubi Soft решила усилить свое присутствие в Северной Америке.

7 Сразу после анонса 1,13-ГГц процессора компания Intel объявила о снижении цен на все менее мощные чипы.

8 8 сентября 2000 г. в городской больнице Новомосковска (Тульская обл.) состоялась официальная церемония приемки рентгенологического оборудования стоимостью $250 тыс.

9 Компания NVIDIA, по слухам, подает в суд на фирму 3Dfx. Причина — использование производителем ускорителей Voodoo целого ряда патентов NVIDIA.

10 Разработчик Steel Monkeys и издатель Microids анонсировали новый гоночный симулятор под названием Master Rallye.

11 Фирма Westwood выпустила продукт, который называется Red Alert 2 collector's edition. Новая игра отличается от оригинала тем, что записана на DVD. И не только этим.

12 Компания UbiSoft объявила, что не намерена выпускать игру Deep Fighter на территории Соединенных Штатов. Причины этого смелого поступка не разглашаются.

13 Фирмы Universal Interactive Studios и Havas достигли соглашения о разработке и издании червертой игры в серии Spyro the Dragon.

14 Последний патч для игры Soldier of Fortune (SoF: Gold) не содержит поддержку многопользовательской совместной игры (режим Co-Op). Возможно, скоро появится мод, исправляющий этот недостаток.

15 Фирма Sierra Studios подтвердила информацию, что ведется разработка официального expansion'а к недавно вышедшей игре Ground Control. Релиз намечен на ноябрь.

16 Объявлены победители премии ECTS «Star» Awards. Лучшей игрой года названа Diablo II, а лучшим проектом выставки — игрушка Sacrifice от Interplay.

17 По сообщению компании Talonsoft, игра Hidden and Dangerous 2 выйдет в свет только во втором квартале следующего года.

18 Уже не секрет, что Blizzard делает expansion к игре Diablo 2. Открылся официальный сайт этого продукта по адресу http://www.blizzard.com/diablo2exp/.

19 Разработчик Monte Cristo обнародовал информацию о подписании эксклюзивного издательского соглашения с Electronic Arts.

20 Компания NVIDIA анонсировала новую видеокарту GeForce 2 Ultra.

21 Изменилось название игры Anco's Player Manager 2001, которая отныне именуется Alex Ferguson's Player Manager 2001. Матерый футбольный тренер дал согласие на использование своего имени.

22 Игровое подразделение компании Mattel, которое называется Mattel Interactive, продается из-за неутешительных результатов, которые оно показало за прошедший отчетный период.

23 Глобальный игровой сервер Heat.net прекращает свое существование. Об этом сообщила компания Sega.

24 В продаже появился продукт Sid Meier's Civil War Collection. Серия была всегда в числе фаворитов знаменитого Сида, и компания Electronic Arts решила издать ее всю.

25 В этот день должен состояться выход второй части игры Midtown Madness от компании Microsoft.

26 В продаже появилась игра Stars! Supernova. А может и не появилась, но компания Empire Interactive нам ее обещала.

27 Еще один спортивный симулятор от EA Sports должен был увидеть свет. На сей раз это хоккейная игрушка NHL 2001.

28 Компания Activision в конце месяца должна была выпустить диск с дополнительными миссиями для игры Quake 3 Arena.

29 Еще один продукт Activision должен выйти в конце месяца — игра Wizards and Warriors.

30 Месяц заканчивается, а Activision выпускает Soldier of Fortune Gold.

Амазонки против чужих

Компания Simon & Schuster Interactive открыла официальный сайт своего нового проекта — игры Amazons & Aliens, который расположен по адресу http://amazonsandaliens.com. О самой игре мы до сих пор ничего не сообщали, поэтому спешу исправить эту ошибку. Amazons & Aliens — стратегия реального времени, в которой основной акцент сделан на управление ресурсами и технологическое развитие рас. Последних, вопреки логике, будет три (работяги Pimmons, ультравоинственные и дикие Amazons и злобные насекомые-переростки Sajkhi), причем каждую придется развить от первобытных отношений, через каменный и железный века, до полнейшего технологического расцвета. На базе придется строить наряду с бараками бытовые здания: кабаки, школы, тюрьмы и лаборатории. Причем, если жители города требуют, скажем, еще одно увеселительное заведение, а вы по каким-то причинам медлите с постройкой, будет расти «недовольство в массах» и, как следствие, преступность.



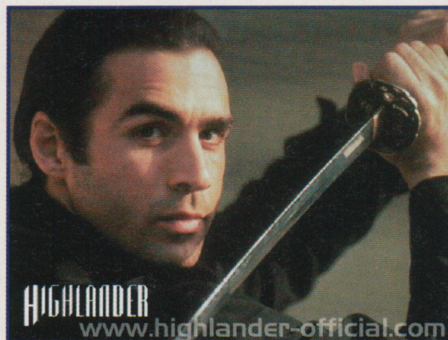




Как только три расы достигнут определенного уровня развития, они начнут испытывать плохо скрываемую неприязнь друг к другу, что неизбежно повлечет за собой военные действия. Сложные дипломатические и торговые отношения, между прочим, будут играть не последнюю роль в достижении победы в каждой миссии. Кампании Amazons & Aliens изначально не предусматривают победителя, что делает их более играбельными. Поняли, к чему мы клоним? — В каждой миссии будет совершенно нелинейный сюжет, значит, играть можно несколько раз, не теряя интерес. Про прекрасную графику и звуки, заявленные разработчиками, не говорим — вот выйдет игрушка, сами все увидите. Создатели, похоже, попытаются создать интересную стратегию, нечто вроде гибрида Civilization и Warcraft с основным акцентом на управление ресурсами. Таких игр выходит крайне мало, поэтому у Simon & Schuster есть все шансы добиться успеха. MG

Горец-online

Фанаты фильмов «Горец» до сих пор не пришли к соглашению относительно того, что же так притягивает зрителей к образу главного героя. Одни считают, что идея бессмертия, другие называют мужественные бои на мечах. Также пока остается неясным, кто же лучше — Кристофер Ламберт (Christopher Lambert) в роли Коннора Мак-Лауда или Адриан Паул (Adrian Paul) в роли Дункана Мак-Лауда. Компания Kalisto, по всей видимости в поисках источника доходов, решила извлечь немного долларов из популярности обоих «горцев». В данный момент фирма создает онлайновую игру Highlander Online, и у всех фанатов будет возможность наконец выяснить отношения. Один из представителей Kalisto поделился кое-какой информацией: «Горец — это культовый персонаж. Компания Kalisto долгое время вынашивала идею создания по нему компьютерной игры, и теперь, когда онлайновые игрушки стали нормой жизни, наступило идеальное время для воплощения Горца в online-вселенной. Наша команда привнесет весь возможный энтузиазм, а также свой безграничный опыт в областях игрового дизайна, технологий и графики в процесс создания игры, который без сомнения завершится успешно. Нам кажется, что Горец просто обязан получить свое онлайновое воплощение. Весьма приятно будет сыграть за бессмертного в мире смертных, уничтожая себе подобных». Остальную информацию фирма Kalisto обещала обнародовать на выставке ECTS. Будем ждать вестей оттуда. MG





Settlers размером в 4 мегабайта

Игры серии Settlers от компании Blue Byte в последнее время немного утратили свою актуальность. К последней части сеттлеров вышло огромное количество патчей, и, несмотря на то что Settlers, некогда пользующиеся огромной популярностью, теперь в почете у немногих, Blue Byte не собирается оставлять свою успешную серию. Компания обещает выпустить бесплатную (бесплатно — это хорошо, не правда ли?) Settlers-игру. Продолжением ее назвать довольно сложно, так как она будет занимать всего 4 мегабайта и иметь простейший интерфейс. Тем не менее, возможно, мы станем свидетелями рождения своего рода мини-хита. Смысл игрушки прост — придется охранять собственное золото от мародеров. Если вы не хотите делать это своими силами, можно призывать наемников, в роли которых выступают римские легионеры. Последние имеют склонность безнадежно засыпать, если им долго не приходится заниматься своими прямыми обязанностями — воевать. Так что придется придумать какую-нибудь деятельность для сонных римлян, чтобы им было чем заняться. Еще стоит сказать, что весь игровой процесс будет длиться несколько минут, а результат прямиком уйдет в Internet. На сервере компании Blue Byte будет организован сводный общемировой рейтинг. Помнится, такая же система с глобальными результатами принесла успех небезызвестной игре Dope Wars. Разработчики (MadCat Interactive) обещают закончить работу и представить игру в самом конце сентября. Захаживайте на сайт www.bluebyte.net — новые Settlers появятся именно там. MG





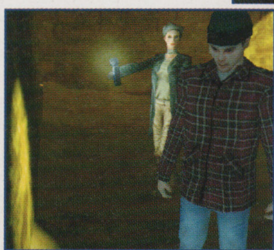
Terminal Reality готовит еще один ужастик

Известный разработчик Terminal Reality обнародовал некоторые детали своей игры Blair Witch Volume 1: Rustin Parr. Игрушка является action'ом от третьего лица и использует всю мощь графической технологии из ужастика Nocturne. Всего выйдет три игровые серии Blair Witch, и Rustin Parr — первая. В роли издателя выступит фирма Gathering of Developers, а релиз намечен на начало октября. Игрушка будет основана на одноименном фильме ужасов, а также на многочисленных легендах, которыми этот фильм оброс после своей премьеры. А персонажи, как ни странно, заимствованы из Nocturne, очевидно, чтобы до минимума сократить процесс разработки. Сюжет Blair Witch Volume 1: Rustin Parr практически полностью повторяет сюжет фильма. Надеемся, что уважаемые разработчики не попытаются еще раз продать Nocturne почти через год после его выхода, слегка лишь подредактировав сюжет. Основные особенности игры следующие:









- Продвинутая анимация персонажей, которая будет приспосабливаться к игровым ситуациям.
- Внутриигровой журнал, куда будет автоматически записываться абсолютно все необходимое для дальнейшей игры.
- Режимы Hard Puzzle и Hard Combat.
- Диалоги будут сопровождаться жестикуляцией и анимацией частей лица.
- Большое количество разных видов оружия и приспособлений. MG

THQ купила «революционеров»

Боже упаси, всамделишных — конечно, игровых, игрушечных даже. Но все-таки революционеров, ибо только такие люди могли создать Descent, давший action-геймерам аж шесть степеней свободы. Только Volition — а именно о ней и ее сотрудниках идет речь — могла разработать FreeSpace, «не клон» от космических симуляторов, а наиболее успешная на сегодняшний день попытка максимально абстрагироваться от порядком поднадоевших столпов жанра a la Wing Commander. И лишь самые настоящие революционеры способны не только во весь голос заявить о том, что они смогут осуществить давнюю мечту любого виртуального вандала, на манер девелоперов Prey (помните, еще лет пять назад нам его обещали?), но и на самом деле сделать это — создать систему изменчивой геометрии, которая позволяет всласть поизмываться над стенами, полами и потолками игры (Red Faction). Каково, а? Вот за все вышеобозначенное американское издательство THQ и полюбило Volition, тем более, что компании и раньше «дружили домами»: Volition поделывала игрушки, а THQ их соответственно распространяла. Иными словами, сделка прошла мирно и полюбовно, так как, безусловно, была выгодна обеим сторонам. Что эта отнюдь не дешевая покупка дала THQ? Нет, не только команду заслуженных революционеров и прочих ветеранов игрового фронта (хотя только лишь из-за них можно было бы купить фирму), но также и права на два лакомых кусочка пирога под названием Volition — это фэнтезийная RPG Summoner, очень многими геймерами ожидаемая, и Red Faction, тот самый шутер, где можно издеваться над внутренним устройством уровней и карт. Что же касается Volition, то разработчик получил практически прямой доступ к дилерским каналам по распространению своей продукции, более ощутимую финансовую «подпитку» и, самое главное, плохое или хорошее, но гарантированно обеспеченное будущее, что, разумеется, очень важно в изменчивой игровой индустрии.



Так что, сделка была заключена мирно и полюбовно; поздравляем со слиянием и хором требуем Red Faction и Summoner. MG



Short News

- Игра Disciples II, по сообщению компании Strategy First, задерживается. Первоначально планировалось выпустить ее в конце этого года, а выйдет она только в первом квартале следующего. Disciple II является сиквелом плохонькой пошаговой стратегии Disciples: Sacred Lands, созданной явно по мотивам Heroes of Might and Magic.



- Открылся официальный сайт игры Links 2001 (http://www.microsoft.com/games/golf2001). Пока здесь выложены описания семи игровых полей, а также скриншоты.
- На западных сайтах появилась информация, что некая фирма Nikita Ltd анонсировала новую игру Iron Strategy, которая выйдет в декабре этого года. Но мы-то с вами давно знаем, что это «Железная стратегия», которая находится в разработке у компании «Никита» уже очень давно. Мы неоднократно про нее писали.
- Компания Ion Storm выпустила набор новых карт к игре Daikatana, называемый Daikatana Map Pack. В число одиннадцати новых уровней вошли римейки карт Abandoned Base из Quake и Circle of Death из Doom II. Если вам наскучили старые уровни, качайте новые отсюда: http://www.daikatana.com/maps.htm.
- Вышел патч для многопользовательской RTS/PPG, которая называется Shattered Galaxy. Он, помимо прочего, добавляет возможность телепортировать игроков непосредственно в столицу. Скачивайте программу с официального сайта (http://www.shatteredgalaxy.com/).
- На официальном сайте игры Timeline (http://www.timelineworlds.com/timeline/) случился плановый апдейт. Из новой выложенной информации ясно, что все разработки игрушки практически закончены и релиз может состояться уже в этом году.



Short News

• Фирма Shrapnel Games (www.shrapnelgames.com) выложила на своем сайте новую демку игрушки Space



Empires IV, которая представляет собой космическую стратегию, где игрокам придется контролировать империю на просторах бесконечной вселенной.

• Вышел официальный add-on к игре Battlecruiser 3000 AD, который называется Battlecruiser Tactical Engagement. Компания, финансирующая проект, отменила add-on из-за чрезмерной глюкавости, но разработчики выпустили его по собственной инициативе, причем бесплатно.

• Lucas Arts вынудила компанию ShawArts приостановить разработки игры, являющейся предысторией к серии Monkey Island. Фирма Джорджа Лукаса направила Мэту Шо (Matt Shaw) письмо с требованием не использовать персонажей и детали сюжета из Monkey Island.

• Фирма Fluid решила несколько упростить жизнь фанатам настольных игр Dungeons and Dragons. Компания создает специальный продукт, называемый Dungeon Master, позволяющий создавать, рисовать и распечатывать все необходимое для настольной игры.

• Simon & Schuster Interactive подтвердила информацию, что игра Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars задерживается до следующего года. Причина стандартна — разработчики хотят сделать поистине шедевральный продукт, но у них не хватает на это времени.

• Компания Ripcord Games сообщила о переименовании одного из своих проектов. Игра M.O.U.T.: Urban Warfare 2025 отныне будет называться Shrapnel: Urban Warfare 2025. Чем вызвана смена названия пока неизвестно, а релиз все еще намечен на второй квартал следующего года.

• Несмотря на то что игра Heavy Metal F.A.K.K. 2 уже пропатчена, проблема глобального сбоя и выброса в Desktop все еще остается. Разработчики в лице Ritual Entertainment были вынуждены признаться, что не могут сами найти ключ к решению проблемы и обратились за помощью к геймерам.

Interplay наступает на рынок OEM

Антон Гусаров

С достойной внимания инициативой выступила не так давно компания Interplay OEM, являющаяся подразделением издательского дома Interplay Entertainment. Фирма в попытке увеличить долю, занимаемую ею на рынке OEM-продукции, открыла доступ к новой сетевой сервисной службе BundleDirect.com (http://www.bundledirect.com). Новая бизнес-программа будет предлагать системным интеграторам и компьютерным сборщикам заранее определенные «пакеты» игр от повсеместно известных разработчиков и паблишеров. Новизна службы BundleDirect.com состоит в том, что с ее помощью небольшие и даже, наоборот, крупные компании, работающие на этом сегменте компьютерного рынка или же распространяющие свою продукцию посредством OEM-каналов, смогут приобретать игровые «пакеты» в меньших, чем обычно, количествах.





Еще на заре развития рынка многие (а в данный момент почти все) из производящих «железо» фирм осознали маркетинговую мощь присовокупленного к их продукции программного обеспечения. Производители поняли, что надписи, гласящие о том, что в коробке с «железкой» имеется игр или менее развлекательных программ общей стоимостью в несколько десятков, а то и сотен долларов, прямо-таки завораживают конечного покупателя. В результате сего «прозрения» были подписаны многие и многие контракты с ведущими издательствами о поставках целых комплектов наименований ПО, в том числе и игр. Чтобы снизить издержки, затраты на закупку программ и игр, hardware-производители стали приобретать все больше и больша «софта», забывая о неписаном правиле «лучше меньше да лучше». Поначалу такое положение дел устраивало всех: и конечных пользователей, получавших за те же деньги что-то большее, чем, например, видеокарта или новая материнская плата, и, разумеется, компании, все эти видеокарты и материнские платы создававшие. Однако довольно скоро выяснилось, что программного обеспечения куплено так много, что его попросту некуда девать. Чтоб хоть как-то сбросить накопившийся «программный» балласт, компании — производители комплекующих и сборщики систем, недолго думая, стали и дальше снабжать свою продукцию устаревшими к тому времени играми и другим ПО. И если для фирм, выпускающих hardware, ситуация с офисными, системными и другими вспомогательными программами, которые прилагались к «железу», складывалась относительно неплохо, то компании, распространяющие вместе со своей «железной» продукцией игры, были неприятно удивлены негативной реакцией покупателей, получающих игры годичной и даже более давности вместе с самыми последними (быстрыми, продвинутыми, навороченными etc.) комплектующими, в частности видеокартами. Ну разве не смешно получать в дополнение к карте на чипсете GeForce и даже старше какой-нибудь Motocross Madness образца прошлого года? Не смешно. Многие пользователи справедливо жалуются на «устарелость» поставляемых с «железом» игр. Именно с этой, несомненно, весьма неприятной как для поставщиков, так и для покупателей проблемой и должна помочь бороться новая служба от Interplay OEM. Вендоры, которые намереваются пользоваться BundleDirect.com, будут закупать игры в меньших количествах, заранее предупреждая «зависание» быстроустаревающего игрового ПО на складах и своевременно обновляя прилагаемый к «железу» ассортимент, а конечные пользователи (покупатели) получают вместе с новыми комплектующими новые игры — в общем, все довольны, и никто в накладе не остается. Из крупных производителей начинание Interplay OEM уже поддержал такой монстр рынка, как NVIDIA...



У «нестандартных» игр и судьба нелегкая: неужели Evolva достойна только того, чтобы продаваться вместе с какими-то там видеокартами?!

«Стратегическое партнерство» Epic Games и NVIDIA

Антон Гусаров

«В союзники себе надлежит выбирать либо многих слабых, разрозненных, либо одного сильного, которому можно доверять целиком и полностью», — писал средневековый итальянский историк и философ Никколо Макиавелли. Менеджеры NVIDIA и Epic Games, в начале сентября анонсировавшие подписание договора о стратегическом партнерстве, либо внимательно изучали труды прославленного итальянца, либо, поддавшись модным последнее время «интеграционным процессам», почувствовали необходимость и, как следствие, взаимовыгодность более тесного сотрудничества. И ведь, действительно, именно этим двум компаниям подобное партнерство очень выгодно. Давайте попробуем разобраться, почему это так и никак иначе.



Совершим небольшой экскурс в историю: в 1996 году молодая тогда еще фирма 3dfx выпускает на рынок чипсет Voodoo Graphics, на основе которого создаются популярнейшие «в народе» карты вроде Monster 3D от Diamond Multimedia. Успех продукции 3dfx, точнее видеоакселераторов на ее чипах, настолько велик, что многие девелоперы и издательства заключают с компанией контракты на использование символики 3dfx в основном на коробках со своими играми. Магический знак притягивает внимание покупателей, обещая немыслимые красоты размазанных дальше некуда текстур, и прочие поражающие воображение достижения игровой 3D-индустрии.



Год нынешний, 2000-й, — старичок Voodoo3 доживает свои последние дни, появление Voodoo5, мягко говоря, ажиотажа не вызвало, до Rampage и уж тем более материализовавшихся в виде прототипов карт от недавно купленного подразделения Gigapixel еще далеко, но... логотип 3dfx все так же можно встретить на коробках с играми. Чувствуете, к чему я клоню? Все правильно и верно — NVIDIA тоже хочется заручиться поддержкой хотя бы части разработчиков. Причем не ради какого-то лого на коробочке, но ради престижа и продвижения своих карт в массы. Сегодня NVIDIA занимает ведущее место на мэйнстрим-рынке вообще и игровом его секторе в частности, и для того чтобы упрочить свои позиции, фирме волей-неволей, но приходится сближаться с разработчиками. Компания сделала ставку на Epic, и, справедливости ради, отметим, что вряд ли она прогадала.



Во-первых, именно Epic Games создала один из самых мощных на сегодняшний день движков — Unreal Engine, позже модернизировав и превратив его в движок Unreal Tournament, который способен даже из самого нового «железа» выжать в буквальном смысле все. Во-вторых, у Epic уже имеется пускай и негативный («заточенный» под 3dfx'овский формат Glide Unreal показывал далеко не самые впечатляющие результаты в Direct3D и OpenGL), но необходимый в таких ситуациях опыт. Наконец, в-третьих, по слухам, Epic и ее программистам очень нравятся наработки NVIDIA в области новых (для нашего игрового рынка) технологий. Еще до официального объявления о соглашении девелоперы Epic Games начали адаптировать свой движок к новым, как их принято называть, GPU (graphics processor unit) от NVIDIA. Теперь же софтверная компания будет иметь доступ к самым последним разработкам видеогиганта, а следовательно, и создавать новые движки да игры с оглядкой на новые продукты и решения «лидера видеоиндустрии», как скромно величают себя сотрудники NVIDIA, одновременно с этим «пробуя почву» относительно участия других игровых разработчиков в деле создания исключительно «приспособленных» к тем или иным картам игр. MG





Выставка в Лондоне глазами MegaGame

Здравствуйте, дорогие компьютерные игроки! Как вы знаете, в начале сентября месяца в городе Лондоне, что в туманном Альбионе, проходила выставка ECTS. Там разработчики и издатели со всего мира (и из России, между прочим) показывали все самое новое и интересное из своих наработок. Редакция MegaGame, конечно, не могла пройти мимо такого масштабного события и отрядила в Лондон специальных казачков. Сразу по окончании яркого и ослепительного шоу (да, да, именно так) нами, оставшимися сотрудниками редакции, был получен сверхсекретный репортаж с ECTS, который был всячески обработан и в данный момент представляется вашему вниманию. Сразу скажу, что тему лондонской выставки мы закрывать не собираемся, и по возвращении казачков им будет предложено написать более подробный отчет о ECTS. Далее следует описание наиболее ярких и запомнившихся игрушек. Были, конечно, и другие, но о всех рассказать все равно не получится (даже перечислить и то непросто будет), а некоторые потенциально-мегахитовые мы обязательно осветим. А сейчас пройдемся по стендам.

Компания **Eidos Interactive** показывала всем желающим одну из миссий потенциального мегахита **Hitman: Codename 47**, которая была способна потрясти воображение. Представьте себе, местный босс мафии дает вам задание без шума и пыли убрать зарвавшегося авторитета. Однако только в третьесортных боевиках для этого достаточно ворваться в его офис и положить всех из «калаша». В жизни (которая, по сути своей, игра) все иначе.

В Европе нет еще пока...

Амстердам — город вообще-то довольно безбашенный. Это все знают. А тут выяснилось, что, несмотря на это, там водятся разработчики компьютерных игр! Правда, разработчики тоже не то чтобы полностью в себе. Не успев сделать свою первую игру, они уже умудрились пустить по европейским журналам и газетам славную волну, основной смысл которой: ЗАПРЕТИТЕ ЭТО!!! Дело в том, что **Hooligans: Storm over Europe** — игрушка про ... футбольных хулиганов. Эдакая real-time стратегия: собрал банду, разгромил магазин, на награбленные деньги капитально всей толпой посидел в кабаке, а потом пошел к стадиону, где как раз собрались фанаты вражеской команды... Несмотря на довольно слабую и очень мелкую графику, кровищи в игрушке очень много. Сами посудите: сто уродов с бейсбольными битами против других ста уродов, например, с саперными лопатками... Попутно, естественно, достается и полиции, и случайным прохожим — всем подряд, короче. И происходит это дело вокруг довольно точно смоделированных реальных европейских стадионов. В принципе понятно, почему у этой игры нет издателя за пределами Нидерландов и, скорее всего, не будет. Но ребята не унывают. Устроили посреди ECTS пивной кабак с крепкими небритыми мужиками и давай зазывать издателей. Издатели-и-и-и! Издатели-и-и-и-и!!!

Колоритные мужики угощают всех желающих пивом. Грех не воспользоваться.



Перед тем, как осуществить дерзкое преступление, его нужно тщательно спланировать. Выяснить все маршруты потенциальной жертвы, найти уязвимое место в его защите, правильно выбрать оружие... Где-то требуется засесть на чердаке и произвести всего-навсего один выстрел из снайперской винтовки, после чего немедленно бросать оружие и делать ноги. А в каком-то случае достаточно воткнуть нож под ребра и, пользуясь паникой, спокойно удалиться восвояси. В общем, сколько заказов — столько и решений. К тому же каждый из контрактов можно выполнить минимум десятью возможными способами. Так что Hitman: Codename 47 — один из наиболее перспективных на сегодняшний день 3D-action'ов, где нужно не только стрелять в толпы тупых монстров, но сперва хорошенько подумать.

Испытав небольшое потрясение, мы отправились смотреть на игру под интригующим названием **Tropico**. Помните, в свое время на ZX-Spectrum была такая игра «Диктатор». Смысл состоял в том, чтобы как можно дольше



продержаться у власти, лавируя между интересами разных слоев населения. Абсолютно та же идея и в Tropico, реализованная однако на принципиально новом уровне. Сначала играющему предлагается создать свой персонаж и наделить его рядом положительных и отрицательных качеств. После чего свежеиспеченный диктатор становится единоличным правителем маленькой банановой республики до тех пор, пока возмущенные народные массы не свергнут его с президентского кресла. Главная цель, разумеется, как можно дольше продержаться у власти. Для чего в ход идут любые ухищрения, начиная от издания тех или иных законов, задабривающих нужных вам людей, и заканчивая развитием



вашего государства. Однако за всем этим, разумеется, нельзя забывать и о собственной выгоде. Вы все-таки диктатор, а не какой-нибудь мессия, пришедший



облагодетельствовать страну... В общем, игрушка угарная. Осталось только дождаться ее выхода, вот уж мы тогда попьем народной кровушки!

Каждый день ECTS готовил нам целый рой открытий чудных. Например, много нового мы узнали о кактусах. Компания **Black Cactus Games** действительно существует и готовится порадовать всех геймеров своей угарной игрушкой **Warrior Kings**.





Веселые и общительные «Черные Кактусы»







По сути — тот же Shogun. Однако, боже мой, как же красиво! Средневековые замки, полигонные рыцари на своих гнедых жеребцах, марево закатного неба... Еще мгновение, и вот уже наши войска ринулись в атаку, подчиняясь

Квесты всякие нужны, квесты всякие важны

Любителей квестов ECTS слегка порадовала — пусть возрождение жанра пока, похоже, за горами, несколько весьма привлекательных проектов вас в ближайшее время ждет. Если отбросить сомнительные игры малоизвестных разработчиков, мы останемся с тремя потенциальными хитами.

Во-первых. это, конечно, Escape from Monkey Island, в который наконец-то можно было поиграть в отеле у Activision. Трудно сказать, насколько пошло на пользу Guybrush'у Treepwood'у «огримфандангивание», Monkey Island без подержки мыши — это, конечно, нонсенс, и все же новую игрушку надо ждать с нетерпением. Пусть старая добрая мультяшная графика и ушла в прошлое, юмор пока остался на месте.

Во-вторых, Simon the Sorcerer 3D. Игру все ждут уже довольно давно, и вот наконец-то есть шанс обнаружить ее в продаже. Снова заигрывания с 3D-графикой, только в отличие от Monkey Island, Simon the Sorcerer представляет собой полностью трехмерный продукт. При этом по-прежнему графика пытается выдать себя за мультфильм... Бррр. Есть надежда, что хоть сюжет не подкачает, и в это чудо все равно будет интересно играть.

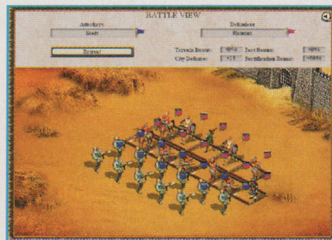
Наконец, наименее раскрученный, но тем не менее, по-моему, самый многообещающий квест: Stupid Invaders от Ubi Soft. Тут, конечно, без трехмерности тоже не обошлось (выполнена она в стиле Grim Fandango), но, поскольку сравнивать с предшественником это чудо нельзя по причине отсутствия такового, получается весьма забавная и очень веселая игрушка. Чем-то она очень напоминает U.F.O.s, но в целом совершенно самобытная и замечательная. Настоятельно советую не пропустить.



Внимание главного редактора приковано к игре Simon the Sorcerer 3D.

заранее продуманному плану. Откровенно говоря, увиденное на ECTS заставило нас поверить — хорошую игру могут сделать даже в компании «Черные Кактусы». А вообще ребята там веселые и общительные, правда немного с сумасшедшинкой. Когда мы посмотрели их артворки, то несколько испугались. Однако менеджер проекта нас успокоил, сказав, что всех давно уже вылечили и криз позади. Скрепя сердце, мы оставили стенд Black Cactus Games. Было жаль, конечно, расставаться с хорошими людьми, но впереди нас ждали еще многие другие разработчики...

Когда бета-версия **Call to Power 2** предстала перед взыскательными взорами наших краеведов, все они в один голос заявили — циферка 2 после названия стоит там по чистому недоразумению, перед нами все та же старая добрая Civilization. Не больше. Но и не меньше.



Поиграв пару часов кряду, мы пришли к выводу, что новое детище Activision вполне жизнеспособно. Однако это не продолжение, это как бы правильный Call to Power. Тот самый, первый. Игра получила практически все то, чего недоставало первой части. Однако ничего революционного или даже эволюционного она с собой не принесла. Судите сами, одно из основных новшеств — появление границ. Разумеется, приятно. Однако встает вопрос — а почему, собственно, этого не было в первой части? Нет ответа. Или вот, скажем, дипломатическая система стала гибкой настолько, что можно требовать у любого государства все что угодно, вплоть до пересмотра границ, а в случае несогласия угрожать всеми возможными способами. Скажем, пригрозить торговым эмбарго со стороны всех ваших союзников. В общем, дипломатия и впрямь стала вполне серьезным рычагом политического давления. Однако опять же вопрос — что мешало сделать все это еще в первой части? И вновь нет ответа. Равно как нет его и на многие другие вопросы.



Например, не очевидно ли, что с ростом города расширяется и его пригород? Очевидно. Но раньше



это почему-то не учитывалось, и даже огромный мегаполис по-прежнему вынужден был довольствоваться исключительно близлежащими ресурсами. Теперь все правильно — чем больше город, тем большая территория ему подчиняется, то есть с ростом поселений растет и количество ресурсов, которые можно использовать. Еще одно правильное, на мой взгляд, нововведение — отсутствие «человечков», которых нужно распределять по клеточкам вокруг города. «Все это бред», — заявили разработчики — и оставили исключительно процентное соотношение рабочих/ученых/хлебопашцев и прочих граждан.

А в остальном — практически ничего нового. Графика так и вовсе такая же. Однако это не значит, что игра плохая. Хорошая игра, правильная. Только вот почему же ее не назвали Call to Power: Second Edition? Не иначе как хотят заработать денег на том, что оптимизировали геймплей и довели игру до ума. А впрочем, пусть. Нам ведь не жалко, верно? Пускай то же самое, зато Civilization. Грех ведь еще раз не пройти...

Игру **e-Racer** от компании **Rage** широкие массы увидели впервые. Нас ждут еще одни крутые гонки, где основное внимание уделено синглу. Игра по сети, правда, тоже есть. Сначала компанию Rage посетила гениальная идея — создатели планировали устраивать сетевые заезды и продавать «билеты» тем, кто пожелал бы выступить в качестве зрителей (за символическую плату, естественно, но в твердой валюте). Дополнительные продвинутые автомобили тоже предполагалось изначально реализовывать с помощью Internet'а, но в конечном итоге было решено ограничить финансовые поступления фирмы Rage прибылью от продажи самой игры. Билетов никаких не будет, а машинки по большей части также можно будет скачивать на халяву.

Warcraft 2 хоть и хорошая игра, но поднадоела уже порядочно, поэтому все прогрессивные геймеры уже давно с нетерпением ожидают третью часть знаменитой стратегии. Самые удачливые из них смогли



посмотреть на очередное творение **Blizzard** на ECTS. Мы были там и все видели. Третья часть по графике значительно отличается от своего маститого



Нам разум дал стальные руки-крылья

Стенд Sony и ее PlayStation 2, конечно, привлекал немало внимания. Особенно запомнился неприметный такой закуток при входе, где демонстрировались некоторые перспективные разработки Sony. Выглядело это так: стоит нормальный такой средних лет гражданин перед телевизором. В телевизоре — пейзаж. Вроде все нормально. Но тут гражданин взмахивает руками и принимается махать ими, как крыльями! И на экране пейзаж постепенно удаляется вниз, и становится заметна орлиная тень... Гражданин перестает махать руками и начинает парить над просторами. Скажу прямо: впечатляет. Как впечатляют и две другие демонстрашки той же технологии: размахивание перед телевизором мечом, топором и дубиной (с соответствующими событиями по ту сторону экрана), а также управление марионеткой в телевизоре с помощью крест-накрест сложенных палочек. Правда, когда первый шок (о! как круто!!!) проходит, начинаешь понимать, что в жизни все это едва ли реализуемо. По двум причинам. Во-первых, если вы машете мечом, то как передвигаться по коридорам и кружить вокруг оппонента? Во-вторых, и это главное, все мы можем легко просидеть ночь за Baldur's Gate. А теперь представьте себе, что каждый поединок вам бы приходилось отмахивать мечом! Надолго бы вас хватило? Гражданина на стенде Sony хватило на три дня, но ему-то за это деньги платят...

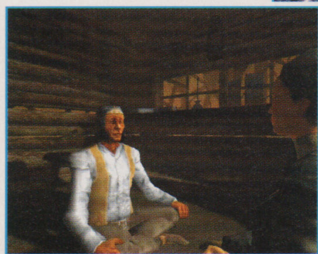


Мужик перед телевизором усиленно машет руками. От монстров отмахивается.

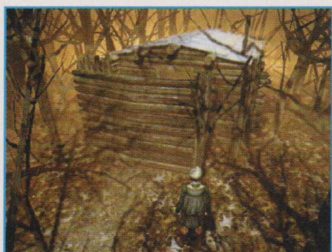


предшественника. Все полностью трехмерно, красиво и забавно. Сам геймплей также претерпел изменения, W3 стала больше напоминать воргейм с элементами RPG, так как практически на нет сведены процессы управления ресурсами и строительства базы, зато появились наемники.

Мало кто думал больше года назад, что анонсированная компанией **GoD** трилогия **Blair Witch Project** принесет успех создателям. Теперь же, когда релиз достаточно близок и игра показана на ECTS, видна вся потенциальная мегахитовость. О первой части Rustin Parr мы подробно рассказывали



в новостях. Вторую же серию всем желающим показывали на лондонской выставке. **Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock** разрабатывала команда Human Head (кстати все три серии делали разные разработчики) на



движке игры Nocturne, который хоть и не совсем новый, зато весьма требовательный к ресурсам и технологически продвинутый. По сравнению с Nocturne в The Legend of Coffin Rock интерфейс попроще, загадки не такие сложные, да и сама игра недлинная — всего 10–12 часов непрерывного gameplay'a. Сюжет в целом неплох, и, похоже, основная ставка делается на него. Все три игры делались так, чтобы затратить минимальные средства и в перспективе за счет этого наварить большие бабки.

Rune — игра очень раскрученная и ожидаемая, однако при ближайшем рассмотрении оказалось стандартным мочиловом/рубиловом на движке Unreal Tournament. Обещано много крови. Короче, думать практически не



надо — успевай только вовремя мышкой двигать. Сюжет не отличается разветвленностью и как-то перекликается





с мифологией викингов. Про Rune мы неоднократно писали, поэтому повторяться не будем. Кстати, Rune будет издаваться и в России, уже найден издатель на территории стран СНГ и Балтии.

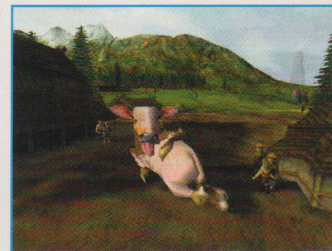
Об игре **Mafia**, которая находится в разработке у фирмы **Illusion Softworks**, информации крайне мало, поэтому спешим поделиться тем, что стало нам известно. Игра будет



симулятором мафии в самом широком смысле. 20 миссий помогут игрокам в полной мере ощутить себя частью преступной группировки. Уровни рознятся даже по жанровой принадлежности — здесь будет все, от автомобильных погонь до миссий, где надо убить все что движется, то есть как в стандартном 3D-шутере. В целом игрушка оставила приятное впечатление. Ожидаем попадания Mafia в мегахиты.

Игра **Black & White** вызвала бурю восторга у игровой общественности еще на майской





выставке E3, и компания **Electronic Arts** не нашла ничего лучшего, как привезти ту же самую игру в Лондон. Ребята, наверное, надеялись, что, понравившись один раз, их недоделанное творение все время будет внушать оптимизм и трепет в сердца геймеров. Во второй раз этого не произошло — Black & White даже не попала ни в одну из номинаций, в то время как на E3 была признана лучшей.

После окончания выставки организаторы присуждали премию ECTS Star Awards.

Лучшей игрой 2000 года стала, конечно, **Diablo 2**, и, думается, немногие могут с этим поспорить.

Издателем года стала фирма **Havas Interactive**, которая и имеет все права на вторую Diablo.

Лучшей игрой для PC из представленных на выставке стала **Sacrifice** от Interplay.

Вот и все награды. Было еще много приставочных номинаций, но о них распространяться не будем.

Вот и все на сегодня. Было, конечно, огромное количество других игр, но не будем перегружать вас информацией, а расскажем о них как-нибудь в другой раз. MG

Спортивное караоке

В то время как наш непродвинутый редактор вовсю тащится от караоке, настоящие крепкие парни в Японии уже напридумывали массу нового, и, кстати, куда более полезного. Вот, например, как вам «танцевальное караоке»? Коврик, поделенный на девять квадратов (как в крестиках-ноликах), на экране стрелки показывают, на какой надо поставить ногу, и все с большой скоростью и под энергичную музыку? В отличие от народных напевов с микрофоном подобный способ времяпрепровождения не только позволяет научиться неплохо двигать частями тела на дискотеках, но и попутно служит неплохой зарядкой. Кроме того, программы, работающие с этим ковриком, позволяют соревноваться в ловкости с приятелем — правда, надо для этого аж два коврика, — а также просто



работают как своеобразные игры: не успел вовремя поставить куда надо ногу — все, гамовер. Жаль, пока это чудо доступно только владельцам PlayStation...

А у нас...

Основное событие «у нас», как ни странно, имеет место вовсе не у нас, а в далекой Англии. Именно там в начале сентября прошла вторая по значению (после E3) компьютерно-игровая выставка, называемая ECTS. Наши издатели и разработчики присутствовали там практически в полном составе и показали мировой общественности много интересного. Удивительно, но многие проекты были представлены впервые, и до ECTS их не видели не только забугорные специалисты, но и мы с вами — простые российские геймеры.

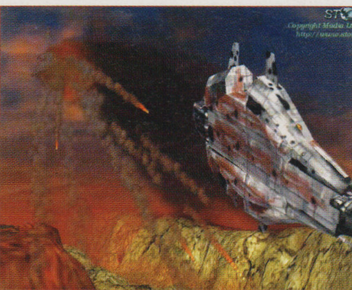






Компания «Бука», кроме давно приевшегося «Шторма», представила на суд посетителей выставки несколько новых игр, о которых пока мало что известно.

Paradise Cracked представляет собой трехмерную RPG, по жанровой принадлежности относящуюся к PRG и близкую к Baldur's Gate. Действия игры происходят в далеком будущем с его высокими технологиями, киберимплантацией и прочими наворотами. Игрушка, по словам создателей, навеяна такими фильмами, как «Матрица», «Бегущий по лезвию бритвы», а также литературными произведениями Уильяма Гибсона и Филипа К. Дика.



Другая игра, называемая Spells of God, также относится к жанру RPG. Главный герой здесь — некий торговец, путешествующий по фэнтезийному миру, населенному гномами, эльфами и всякой нечистью. Разработчики в лице компании Jonquil Software, по их же собственным словам, создали очень красивую вселенную, привнеся в нее тысячи разных видов оружия и артефактов.

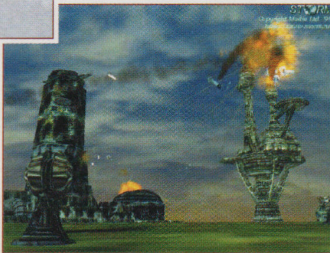


Разработчики игры «Орда» (7th Bit Lab), как информирует «Бука», готовят очередную стратегию реального времени, на сей раз основанную на русских былинах и сказаниях. Идея в чем-то оригинальна, но, честно говоря, попахивает очередным клоном бессмертного Warcraft'а.

Игрушка будет называться Charm of War, а рабочее название этого проекта — «Талисман». Так вот «Бука», достаточно долго хранившая молчание, порадовала геймеров всего мира.

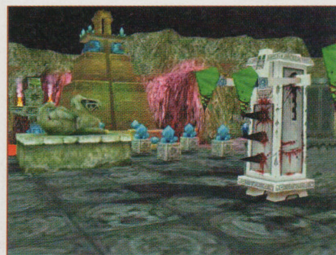
Фирма Nival также приберегла кое-какие интересные новости для выставки ECTS. Они также в основном ориентированы на западного геймера, да и показывались на стенде немецкой компании. Начнем с того, что российской фирмой была анонсирована новая игра, которая называется Etherlords. Никаких прочих сведений о проекте добыть не удалось, неизвестно даже предполагаемое русскоязычное название. Демоверсия игрушки была показана на сайте потенциального европейского издателя — фирмы Ravensburger Interactive. Еще стало известно, что Etherlords выйдет под торговой маркой Fishtank Interactive. Игра находится в разработке с апреля 1999 года, а релиз намечен только лишь на следующую осень. Вместо какой бы то ни было информации, разработчики дали клятвенные обещания представить данные по Etherlods на сайте www.nival.ru в ближайшем будущем. Не пропустите.







На стенде упомянутого немецкого издателя также демонстрировалась известная нам игрушка «Проклятые земли». Приятно то, что уже в октябре этого года игра будет издана компанией «1С» на территории России, стран СНГ и Балтии. На западных же рынках «Проклятые земли», как известно, будут называться Evil Islands. Европейский вариант выпустит компания Ravensburger Interactive под торговой маркой Fishtank Interactive осенью 2000 года.



Такое вот обилие новых игр. А мы с вами уже было отчаялись — наши издатели с разработчиками долгое время хранили молчание и даже новости на их сайтах обновлялись весьма нечасто. И вдруг такое обилие разных анонсов, если можно назвать обилием две-три игрушки, о которых ранее никто не слышал. Но все познается в сравнении, знаете ли... MG



А у них...

Октябрь является по традиции месяцем весьма продуктивным для разработчиков и издателей компьютерных игр. Российским геймерам обычно в это время скучать не приходится, и этот год, пожалуй, не станет исключением.

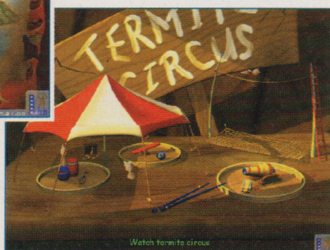


А мы, опять же по традиции, познакомим вас с играми, релиз которых ожидается непосредственно после выхода этого номера журнала. Итак, что же ожидает нас в октябре? — А ожидает нас много всего.

Помните биллиардный симулятор Virtual Pool 2? Он и по сегодняшний день, по мнению многих, является лучшим. Все современные игры этого жанра хоть и напичканы ненужными графическими деталями, по gameplay'ю значительно уступали VP2. Компания Interplay в октябре выпустит третью часть этого симулятора. Пока не очень ясно, что еще может быть улучшено, но все же хочется увидеть Virtual Pool 3 как можно скорее. Ждать, благо, осталось совсем не долго.



Совсем скоро появится шутер Tribes 2, и несмотря на то, что это всего лишь сиквел, он может занять достойное место на наших с вами винчестерах. Создатели обещают уделить особое внимание игровой динамике — показателю, принесшему успех тому же Doom. К тому же, если вспомнить предшественника — игру



Starsiege Tribes, скорость перемещения мышки по коврику будет играть в Tribes 2 далеко не главную роль. Основной акцент сделан на командную игру по сети или Internet, и победу здесь сможет принести только грамотное тактическое взаимодействие всех членов одной команды.

Огромный успех старенького Command and Conquer подтолкнул компанию Westwood к продолжению серии. Вышел ряд add-on'ов и сиквелов, Red Alert и, наконец, Tiberian Sun. Последний хоть и был не без недостатков, обрел большую популярность у поклонников стратегий реального времени, вынужденных до выхода Tiberian Sun довольствоваться много-



численными клонами второго Warcraft'а. Сегодня Westwood не собирается оставлять вселенную C&C и в октябре обещает нам очередную стратегию, которая будет называться Command & Conquer: Red Alert 2. Сюжетная линия на этот раз будет продолжать Вторую мировую войну, а графика и gameplay, по обещаниям разработчиков, оставят далеко позади даже относительно новый C&C: Tiberian Sun.

Компания Gathering of Developers в октябре обещает выпустить игру Rune, которая представляет жанр 3D-шутеров.





Команда разработчиков называется Human Head, и по всей видимости создатели находились под впечатлением от таких игр, как Heretic и Hexen. Нас ждет продукт, навеянный именно этими хитами прошлого. Стоит сказать, что Rune достаточно раскручена уже сейчас, до своего появления. Это настораживает, но все-таки будем надеяться на лучшее.

Фирма Lucas Arts по традиции выпускает только хиты, поэтому мы с нетерпением ждем очередной игры Escape From The Monkey Island. Пару номеров назад мы публиковали preview этой игры, и, судя по всему, ничто не спасет ее от попадания в рубрику «МегаХит».

Компания EA Sports уже давно славится качественными спор-

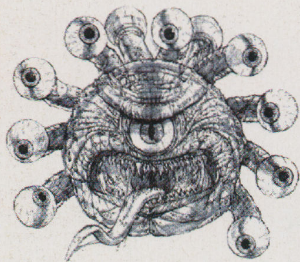


тивными симуляторами, а серия футбольных игр FIFA вообще, на мой взгляд, не имеет конкурентов с момента своего возникновения. В октябре должна выйти игрушка FIFA 2001. С уверенностью можно сказать, что графика будет еще лучше, динамика еще реалистичнее, а звуковое оформление – более убедительным.

Также в октябре должны выйти следующие игры: Delta Force Land Warrior от NovaLogic, Kingdom Under Fire и Oni от GoD, Zeus от Sierra, Age of Sail II и Hidden and Dangerous II от Talonsoft, Giants от Interplay и еще дюжина игр. MG



За закрытыми вратами



О двойной жизни разработчиков Baldur's Gate II

Петр Давыдов

Игры бывают разные. Есть такие, которые настолько хороши, что их сразу же записывают в золотые анналы и отливают в золоте. Есть просто откровенно плохие поделки, заслуживающие всеобщего порицания. Однако есть еще и такие игры, в которых тебе многое не нравится. Даже слишком многое. Но оторваться от которых тем не менее не получается ни на секунду. Именно таким был Baldur's Gate. Спрашивается, ну какой уважающий себя поклонник AD&D не счел делом чести сказать свое веское критическое слово относительно этой Bioware'овской игрушки? Да вовсе таких не было. Но не было и тех, кто с упоением не прошел бы игру до конца и не полюбил ее от всего сердца. После чего, разумеется, приготовился к долгому ожиданию второй части... Однако ничто, как известно, не вечно и даже разработка такого эпохального проекта, как Baldur's Gate II, наконец-то подходит к концу. Народ веселится и ликует. От жарких дебатов на второй части кабели, по которым течет Internet, накаляются до предела. Скоро, уже очень скоро каждый сознательный игрок сможет вновь погрузиться во вселенную Forgotten Realms, начисто забыв об окружающей его действительности. Мы же со своей стороны также решили подлить немного масла в огонь и рассказать вам... о тех, кто вот уже несколько лет, не щадя живота своего, разрабатывал Baldur's Gate II. Ведь это — такие же игроки, как и мы с вами.

Делать RPG — это совсем не то же самое, что разрабатывать стратегию или какой-нибудь 3D-Action. Если последние изначально являются играми компьютерными, то ролевики — дело тонкое, возникшее задолго до появления CRPG. Именно поэтому люди, которые надеются сделать успешную во всех отношениях компьютерную ролевую игру, просто не могут не знать тех законов, по которым живут в совершенно другой реальности, абсолютно ином мире... Два ведущих дизайнера Baldur's Gate II — Брент Кноулес (Brent Knowles) и Дэвид Гейдер (David Gaider). Лучшие годы своей жизни каждый из них посвятил... Как вы думаете чему? Правильно, ролевым играм. Брент рассказывает, что долгое время его любимой вселенной был Dragonlance. Однако в один прекрасный день он, как и любой нормальный человек, решил на собственном опыте проверить, трудно ли быть богом. И придумал свой мир, созданию и совершенствованию которого посвятил, правда, не неделю, а целых двенадцать лет. Именно столько времени мистер Кноулес выступал в роли геймместера, пока на то хватало сил. А потом с головой ушел в работу над Baldur's Gate. Кстати, до этого он, конечно же, занимался далеко не только тем, что играл днем и ночью. Будучи сознательным мальчиком, в школе Брент занимался общественно полезной работой — покупал у населения ненужные тряпки, пустые бутылки и прочий металлолом, после чего складывал все в большой трейлер и отвозил на фабрику по переработке мусора. Платили за это, правда, не много, но на фэнтезийные комиксы хватало. Именно с этого и началось его увлечение разными ролевыми играми, и вот результат — теперь он в команде тех людей, от которых тысячи поклонников с замиранием сердца готовятся встретить одну из самых ожидаемых игр этого года.





Жизнь в Baldur's Gate II быть спокойной не обещает. Вот представьте, приходите на городской рынок, а там... Спокойно! Где это видано, чтобы маг не справился с парой каких-то монстров. Гром для устрашения и молнию в них окаянных. И все дела.

Или вот взять, скажем, Дэвида Гейдера — тоже геймместер и за его плечами тоже собственный мир. Однако Dungeons&Dragons очень любит и ценит, равно как и вселенную Shadowrun, в которой он обитает вот уже три с половиной года и уходить явно не собирается. Кстати, если вдруг встретите персонажа по имени Samuel Thunderburp или Chord — знайте, в нашем мире это Дэвид Гейдер. Тот самый, который добился немалых высот далеко не только в одних играх. До того, как прийти в Bioware, мистер Гейдер управлял рядом отелей, так что в этом бизнесе он разбирается прекрасно. Но зачем заниматься тем, к чему не лежит сердце? Даже не имея специального образования, Дэвид решил круто изменить свою жизнь. И стоило ему в этом увериться, как все последующие события стали развиваться как бы сами собой. Как мы уже говорили, в свое время Дэвид создал собственную ролевую вселенную, в чем ему помогал такой замечательный художник, как Майк Сасс (Mike Sass). В то время он работал еще в компании Pyrotek Gamestudios над такой известной игрой, как Shattered Steel. Узнав об основании Bioware Майк отправил туда свое резюме и... перешел на новую работу. Именно он совершенно неожиданно и предложил



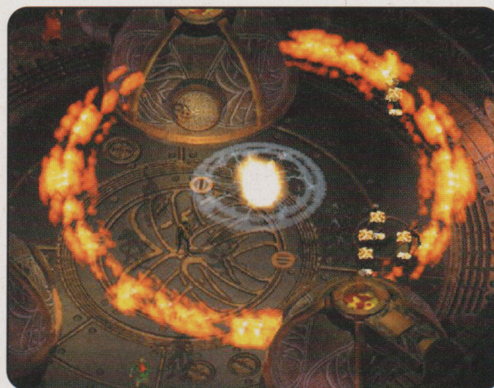
Дэвиду Гейдеру присоединиться к их дружной команде, прекрасно зная его творческий потенциал по совместной работе. И вот, вуаля, бывшие друзья оказались коллегами, а Дэвид отставил руководство отелями, заняв место дизайнера ролевой игры, о чем он всегда и мечтал. Ничего удивительного в этом нет, случайность — частный случай закономерности.

Вообще ребята в Bioware собрались веселые. Брент Кноулес шутя рассказывает, что первое, чему он научился, придя в Bioware — не спорить с Дэвидом Гейдером. Поначалу соблазн был большой, все-таки оба дизайнера, натуры творческие... В общем, сами понимаете, горячие споры неизбежны. Однако бескомпромиссный Дэвид привел с собой маленькую гаргулью, которую поселил на своем столе. Поговаривают, что если кто-то попытается поссориться с хозяином, маленькая бестия прыгает со стола и впивается обидчику в горло. Хотите верьте, хотите нет. Но Брент клянется своей треуголкой, что так оно все и есть.

Хотя драться никто и не лезет, команда в Bioware дружная. Сейчас сроки уже несколько поджимают, так что все работают до девяти часов с перерывом на обед и ужин. За совместной трапезой, естественно, обсуждаются достижения рабочего дня. Жаль, мы всего этого не слышали... Однако самые ребята и не скрытничают, о самом интересном рассказывают сами. Скажем, забавный случай произошел недавно во время тестирования игры. Брент Кноулес попал в серьезную передрягу, отбиваясь от стаи белых волков, которые подстерегли его в лесу и разом набросились со всех сторон. Когда дело было запахло керосином, откуда ни возьмись вдруг появился лесной воин и вмиг раскидал всех волков, спася жизнь команде Брента. После чего исчез так же неожиданно, как и появился. Ошеломленный таким интересным багом, Кноулес позвал коллег, чтобы разобраться в причинах случившегося. Однако все в один голос утверждают, что так ничего и не поняли. Чудеса, да и только! Впрочем, кто сказал, что игры не могут жить своей жизнью? Или вы думаете, что все в них предопределено? Да ничего подобного. В каждой хорошей игре просто обязан поселиться свой домовой (ну на худой конец лесной воин), о существовании которого не знают даже разработчики. Разумеется, чтобы прийти на помощь в самую решительную минуту. И не настоящие игроки те, кто назовет это скучным словом «баг»... Разработчики из Bioware — не таковы. В числе прочих споров, разгорающихся за обедом и ужином, бывают и философско-мистические. Дэвид Гейдер рассказывает, что однажды купил новые брюки и пришел в них на работу. Кому-то из коллег они понравились и тот спросил где же он их отхватил? Дэвид немедленно ответил, что вообще не носит штанов и все это иллюзия. После чего все начали дружно обсуждать особенности окружающей нас пустоты и устраивать еще более глобальные прогоны, чем в нашей колонке редакции. Такие они — бравые парни из Bioware. А впрочем, каким же им еще быть? Ведь кто знает, какой из миров настоящий — наш или Forgotten Realms.



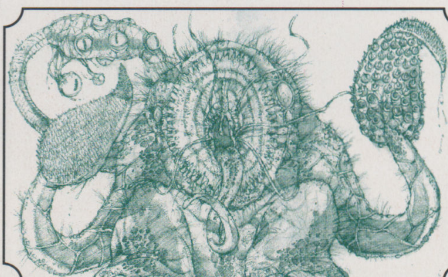
Души погибших скелетонов (интересно, неужели у них и вправду есть души?) отлетают к небесам. А наша команда победоносно движется дальше, не спеша продвигаясь по сомнительным лесенкам не менее сомнительных деревянных построек.







Битва в таверне развернулась не на шутку. По такому случаю наш и вражеский маг активно кастуют хитрые заклинания. Кто успеет первый и чей спелл окажется действеннее? Все это будет иметь значение только до тех пор, пока наши воины не разделаются с нехорошим волшебником в ближнем бою.



Он на то и Forgotten, но, если верить, — сказка, как всем прекрасно известно, оживет. На том пока и закруглимся. Ждать, ждать и еще раз ждать... До торжественного момента появления Baldur's Gate II осталось уже немного. MG

КОМПЬЮТЕРЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Ряд стандартных конфигураций компьютеров FP подобран так, чтобы с минимальными затратами удовлетворить запросы как обычных пользователей, так и пользователей, выдвигающих повышенные требования к производительности и универсальности компьютера. Ниже мы попробуем описать основные задачи, решаемые с помощью компьютеров, и наиболее подходящие для этих целей конфигурации.

Основные области использования компьютеров сводятся к 6 следующим типам (если не говорить о специальных приложениях – серверах и т. п.):

- Обучение работе на компьютере (школьники, студенты, профессора и академики, которые первый раз садятся за клавиатуру)
- Офисные приложения (подготовка и печать документов, учет, бухгалтерия, электронная почта)
- Игры
- Системы разработки и проектирования (САПР)
- Издательская деятельность
- Обработка изображений

Каждая из этих областей применения требует свой компьютер, который лучше всего соответствует задаче как по своим возможностям, так и по цене. Примерное соответствие между моделями и применениями можно представить в виде таблицы:

Модель	F646AL	F656AL	F646A	F656A	F665	F646AM	F656AM	F665M	F675M
НАЗНАЧЕНИЕ									
Обучение	●	●	○	○	○	○			
Офис	●	●	●	●	●	●	○		
Игры	○	○	●	●	●	●	●	○	○
САПР			●	●	●	●	●	●	●
Издательства			●	●	●	●	●	●	●
Обр. изображений							●	●	●
СОСТАВ И ЦЕНА									
Процессор	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Pentium® III 650MHz	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Pentium® III 650MHz	Intel® Pentium® III 750MHz
M/B	F810	F810	F810	F810	F810	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C
ОЗУ	32MB	32MB	64MB	64MB	64MB	64MB	128MB	128MB	128MB
HDD	8.4GB	8.4GB	10GB	10GB	10GB	15GB	15GB	20GB	20GB
FDD	3" (1.44MB)								
CD-ROM	48x IDE Toshiba								
Видеокарта	i752	i752	i752	i752	i752	16MB TNT2	16MB TNT2	32MB TNT2	32MB TNT2
Звуковая карта	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	PCI 128	PCI128	PCI128	!Live
Корпус	AT	AT	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Операционная система	MS Windows 2000 (Trial 120 дней) +4CD. Учетная стоимость – $10								
Цена сист. блока ($)	365	385	415	438	520	490	580	690	765
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА									
Монитор	15" Samsung 55E		15" Samsung 550B					17" Samsung 700iFT	
Колонки	Defender SPK202			Defender SPK 376			Defender SPK A16		
Клавиатура	LW AT		LW PS/2						
Мышь	Genius Easy		Genius Easy PS/2				MS Intelimouse PS/2		
Цена комплекта ($)	515	535	593	625	707	674	784	1062	1136

Обозначения:

○ – подходит, но с некоторыми изменениями;

● – хорошо подходит для этого приложения.

Вовсе не следует, что отсутствие жирной точки в таблице показывает однозначную непригодность компьютера для того или иного применения. Например, то, что в строке «Обучение» напротив F670M нет никаких обозначений, вовсе не значит, что F650M не подходит для этих целей. Просто нам кажется, что этот компьютер обладает существенно избыточными возможностями, которые останутся невостребованными в течение длительного времени. Соответственно деньги (свыше $500) будут потрачены впустую.







ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

«Вы — читатель журнала MegaGame. А даже и не догадываетесь, что вовсе он не про какие и ни про компьютерные игры. Вы вслушайтесь... MEGAGAME! Ну что, не догадались еще о чем? А вы названия рубрик-то проглядите внимательно, сразу все ясно станет. Перво-наперво — ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР. Если сразу не убьют — готовьтесь к выходу на линию шквального огня. Тут главное — тридцать дней простоять и тридцать ночей продержаться. В качестве непробиваемой брони обставляете себя со всех сторон коктейлями и начинаете выкрикивать заранее заготовленные лозунги. Если выдержите — MISSION POSSIBLE. То есть пока все еще исключено, но уже возможно. На этом этапе нужно действовать решительно и помнить клич пионера: «ВСЕГДА будь готов!». Если все делать правильно, на горизонте замаячит вожделенный mega prize. Однако через какое-то время (весьма непродолжительное), когда до него, кажется уже рукой подать, вдруг выяснится, что готовым нужно было быть не только всегда, но и КО ВСЕМУ. Тут либо вы начатую игру не захотите продолжать, либо уже остановиться не сможете. В любом случае в кого-то обязательно будет выпущена полная обойма, а охладевший труп отправлен в ящик для мусора. Такие вот виртуальные похождения. А вы говорите «игры, компьютерные...». Какое там! Вся наша жизнь — ИГРА. Народом, правда, почему-то любимая», — так думал уставший Полковник, которому давно уже никто не писал.


Startopia


Rune


Противостояние III

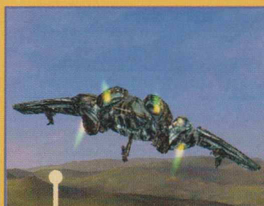
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Пластилиновый сон

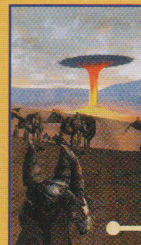
Сказочный мир питается доброй энергией Кристалла Сновидений, благодаря чему люди видят красивые сны.





Echelon

Любое повреждение так или иначе будет влиять на летные способности агрегата и на возможности пилота хвастаться безупречным внешним видом своего питомца.



Sacrifice

Пожалуй, Sacrifice является именно той игрой, которую столь долго ждали легионы игроков, мечтающих стать новыми мессиями. Возглавив воинство, поклоняющееся тому или иному Богу, они смогут проделать путь от простого юродивого до настоящего пророка.

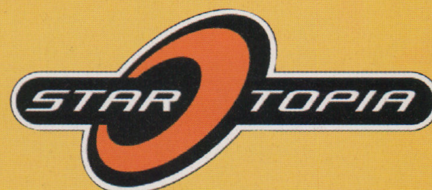


Pantheon

Одной из основных составляющих концепции Pantheon, по словам ее разработчиков, является, возможно, не слишком оригинальная, но все же идея сделать игру, которая будет понятной и интересной не только любителям древнегреческих мифов, но и не слишком «подкованным» в этом отношении людям.

Подземелье сменилось космосом

Startopia



Разработчикам компьютерных игр стали малы планеты. Их грандиозные идеи рвутся в открытое космическое пространство, хотя задачи, которые ставятся перед игроком, носят вполне земной характер. Новая экономическая стратегия Startopia предлагает заняться бизнесом не где-нибудь, а прямо на борту огромной космической станции, висящей среди планет и звезд где-то посреди галактики.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Игра сосредоточила просто удивительное число идей: сам принцип — получать деньги, заманивая туристов в свой небольшой кусочек цивилизации посреди безжизненного космоса, — легко обнаруживается в обычных симуляторах парков развлечений Theme Park или RollerCoaster Tycoon. И не нужно никаких межзвездных полетов, инопланетян или молекулярных дезинтеграторов. Но это всего лишь принцип, его развитие идет совсем в иную сторону.

Начинается все с устройства космической станции. Она разделена на три отсека. В первом находятся лаборатории, каюты для персонала и доки. В общем, рабочие помещения. Второй предназначен для отдыха: здесь есть отели и развлекательные центры. А третий — биосфера, небольшой уголок живой природы, где можно выращивать разные растения и инопланетные формы жизни, причем все пространство можно полностью настроить под требуемый режим и ландшафт, чтобы какой-нибудь арктурианский пекозоид чувствовал себя как дома.

Для заполнения пространства у игрока имеется несколько десятков видов строений, начиная с неряшливых свалок (А куда ж мусор девать? В космос выбрасывать вредно!) до фешенебельных гостиниц. Нашлось место и такой полезной структуре, как

Паспорт

Startopia

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Mucky Foot
Издатель:	Eidos
URL	http://www.muckyfoot.com
Дата выхода:	конец 2000 г.





Понять, что это, не представляется возможным. Но красиво. Хотя и очень подозрительно.









Каждую постройку можно рассмотреть вблизи. Сейчас мы забежали в компьютерный центр. Как видите, никого нет, межзвездный чат уже не так интересен, как сейчас.





Прибыли новые посетители. И этот очень напоминает появление новых юнитов в Dungeon Keeper.



Прекрасный вид на искривленную поверхность космической станции. Вот так используют трехмерную графику в продвинутых фирмах.

мощь сладкоголосых сирен или проповедников — это тоже две расы, причем действуют они несколько разными путями. Первые внушают вашим работникам и клиентам радость, вторые укрепляют их моральное состояние. Результат один — все довольны. Но если переборщить, ничего хорошего не выйдет: рабочие могут облениться или уйти в монахи, чтобы вести строго праведный образ жизни. Избавить их от этих напастей можно поменяв местами — слишком





Вид на отель и казино — самые доходные предприятия на вашей станции.

Чтобы все были счастливы, нужно своевременно удовлетворять потребности каждой расы в работе, отдыхе и развлечениях.

тюрьма. Но все они бессмысленны, если в них нет живых и, желательно, разумных существ. И они очень скоро появятся, узнав о ваших начинаниях.

Но, как оказывается, заезжие туристы — не столько потребители, сколько ваши рабочие. Привлекая их, вы получаете специалистов в различных областях, и можете постоянно и улучшать свое предприятие. Тут уже вспоминается другая игра — Dungeon Keeper, только специализация ваших помощников в Startopia будет различной. Одни расы занимаются шпионажем за конкурентами, которые тоже строят космические станции и зовут всех потратить денежки у них, другие охраняют вашу базу от внешних посягательств, третьи, наверное, наиболее ценные, работают в лабораториях и проводят важные исследования, в результате которых игроку достаются новые технологии, необходимые для развития.

Каждая раса, чтобы приносить пользу, должна находиться в прекрасном настроении. Иначе их энергия будет направлена не во благо, а во вред. Шпионы начнут работать против вас. Ученые от скуки станут устраивать бесконечные улучшения и перестройки, и станция окажется неработоспособной. А простые посетители быстро уберутся прочь, в лучшие места.

Чтобы все были счастливы, нужно своевременно удовлетворять потребности каждой расы в работе, отдыхе и развлечениях. Если какие-то препятствия не позволяют этого сделать, можно позвать на помощь сладкоголосых сирен или проповедников — это тоже две расы, причем действуют они несколько разными путями.

задумавшихся о душе отправить к сиренам, а особо разленившимся прочистить мозги забористой лекцией о духовном.

О конкуренции я уже упомянул вскользь, теперь разберемся с ней подробнее. Итак, в галактике вы не одиноки. Это удручает: монополия всегда предпочтительна, а тут приходится не только следить за собственным хозяйством, но и не давать шансов вырваться вперед другим предпринимателям. Есть много способов вести борьбу — как экономические, так и силовые. Делать все лучше, чем другие, — это хороший, но слишком трудоемкий вариант. Когда, несмотря на все усилия, лучше не получается, воспользуемся другими: например, подсунем чужим клиентам испорченную еду или запустим крыс в грузовой отсек — пусть все





Магазин-автомат. Кнопка под трехпалую руку выглядит очень знакомой...

сгрызут! Можно и проще: послать пару-тройку крепких парней в гости к соседу. Естественно, от него следует ожидать того же. Не нравится? Хочется мира? Тогда играйте в совместном режиме, сообща развивая космические станции.

Есть в игре еще один источник богатства — звезды и планеты. На них можно найти неизвестную ранее форму жизни, перенести в биосферу, вырастить и продавать за большие деньги, если имеются в наличии время и свободные от исследований ученые. Иначе первым использовать представившийся шанс может конкурент. Хотя и здесь есть выбор: планету вместе со всей потенциальной прибылью ваши солдаты разнесут в пух и прах, только прикажите.



Ну ладно, что-то я все про возможности, принципы, концепции... В игре ведь есть более впечатляющая вещь — графика! Такого еще не было... Или я не видел. Во всяком случае, в проектах известных разработчиков ничего подобного не наблюдалось. Startopia представляет новый, действительно трехмерный движок — никаких модных переделок двумерной графики, в которых просто заменяют спрайты трехмерными объектами, а со свободой камеры хочется справиться как можно скорее. Тут дело обстоит иначе.



Играть придется на вогнутой цилиндрической поверхности — то есть как оно и должно быть в реальной космической станции.

Модели строений выполнены яркими и запоминающимися, значит, не придется путаться, что перед тобой — ринг для борцов или закусочная. Вообще, вся игра прекрасно оформлена в цвете, чем часто пренебрегают другие разработчики, ограничивая свою фантазию какой-нибудь одноцветной гаммой.

Немного угловаты модели персонажей. Но это можно понять: при большом количестве клиентов и рабочих игра начнет бессовестно тормозить. Так что сложится парадоксальная ситуация: чем лучше играешь, тем неприятнее это становится. Тут уж лучше поступиться десятком полигонов и совершенным обликом, но выиграть в общей производительности. Тем более, что и сейчас знакомые персонажи — серые инопланетяне





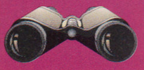
с большими черными глазами — легко узнаваемы. Кстати, они же самые желанные гости — так и жаждут промотать на что-нибудь свои финансы.

Игра готовилась к выходу в сентябре, но, как обычно, задержалась. Есть надежда, что она появится до нового года. Издатель у нее серьезный, и задумка хорошая, так что никаких предпосылок не увидеть ее в скором будущем нет. Дождемся этого счастливого момента и займемся обработкой инопланетных богачей, так и жаждущих потратить свои буказоиды, креды и прочую галактическую валюту в лучшем во вселенной месте отдыха. MG



Диагноз

Игра весьма многообещающая. Ее принципы напоминают многие удачные проекты: SimCity, Dungeon Keeper, Theme Park. Широкие возможности для выбора стиля игры: честный бизнес, мелкие пакости противникам, прямое противоборство с применением грубой физической силы.



Алиса в стране чудес

American McGee's Alice

Gomolog

Паспорт

American McGee's Alice
Жанр: FPS/adventure
Разработчик: Rogue Entertainment
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com
Дата выхода: конец 2000 г.

Нет, ну надо же было так извратить идею! Попытаться сделать из всеми нами горячо любимой и почитаемой «Алисы в стране чудес», извините за выражение, FPS. Тихий неуловимый бред, с одной стороны, а с другой... а с другой — еще большая психоделия, потому как подать произведения с такого ракурса еще никто не додумывался. Остается лишь тлить надежду, что у разработчиков все пойдет путем, а мы на выходе получим не совсем уж дурную поделку.

На данный момент существуют неоспоримые доказательства, что плохой игры из American McGee's Alice не выйдет. Правда, в противовес этим самым фактам, о которых чуть ниже, существуют еще более интересные факты, гласящие, что компания — разработчик проекта Rogue Entertainment до этого зарекомендовала себя на фронте игроделания не иначе как созданием add-ons. Если быть точнее, то ребята создали несколько mission pack для второго Quake. Еще раньше было за ними замечено создание некоего продукта под названием Strife — весьма новаторского, но совершенно неиграбельного бродилова на манер «Системшока». И это уже в противовес предыдущему противовесу!







Маленькая скромная девочка должна выступить против полчищ ужасных монстров совершенно одна... с ножом, тоже одним, зато каким. Свинокол — лучшее лекарство от любых болезней.

Представьте себе маленькую девочку с огромным тесаком в руке, выступившую против несметной королевской рати.

Короче, потенциал имеется, осталось его грамотно реализовать. И вот что делают в Rogue на нынешний момент.

Начало игрового процесса приурочено к семилетию со дня пребывания смелой девочки Алисы в той самой злополучной стране чудес. За это время в этом мире произошли разительные изменения. А началось все с того, что корыстная королева пик решила преобразить страну, уподобив ее ни много ни мало — преисподней. И начала активно воплощать в жизнь свой жестокий план. Не долго думая, заручилась она поддержкой могучих магов и волшебников, которые натаскали ей из соседних измерений различных монстряков, подчинили их ее — королевы — воле и отправили на завоевание. И вот уже чудесная страна изнемогает

под гнетом узурпаторши. Но тут все как раз неожиданно вспоминают, что де была такая девочка Алиса, которая побывала у них несколько лет назад и принесла с собой немало пользы (про различные злоключения разумно умалчивается). Тут же за ней высылают гонца — разумеется, белого кролика. Последний быстро осуществил возложенные на его плечи обязанности, и вот уже Алиса переступает порог страны чудес.

Можно неторопливо потоптаться на месте и «подавить» тем самым восстание мерзких вражин могучим ударом каблука.



С этого все и начинается. А дальше, как уже было сказано выше, развивается «рядовой» FPS. Томбрайдер-клон, так сказать... Но мы так говорить не будем, потому как все указывает на то, что очередными похождениями «Алиски» дело в игре не ограничится. Представьте себе маленькую девочку с огромным тесаком в руке, выступившую против несметной королевской рати. Ассортимент вооружения юной «красавицы» при этом ножом не ограничивается: будут и чертик в табакерке, и подозрительные метательные карты, и даже шарики с перцем обещаются. При этом разработчики заявляют, что все виды дальнобойного оружия будут работать аж в двух режимах. Интересно будет посмотреть, как можно чертиком в табакерке поразному во врага зашарашить?!



Холодное/горячее оружие — это, вне всяческих сомнений, хорошо, но ведь у Алисы в арсенале не только оружие имеется. Помните, как в книжке Алиса почем зря изменяла свой рост? Вот! В игре будет приблизительно то же самое. Сражаетесь вы, например, с очередной толпой врагов, уже невмоготу становится, и тут вдруг замечаете вы, что на полу возле самых ног лежит пирожок, на котором написано так попростецки: «Съешь меня!». Вы, разумеется, хватаете — едите и... Алиса превращается в эдакую великаншу. После чего можно неторопливо потоптаться на месте и «подавить» тем самым восстание мерзких вражин могучим ударом каблука. Это если повезет, в противном же случае главная героиня заметно сократится от классических 90x60x90 до каких-нибудь 9x6x9 и будет вынуждена сама прятаться от наскакивающих со всех сторон ботинок.

Но уменьшение/увеличение не исчерпывает «боевых» возможностей отважной девочки. По заявлениям разработчиков, в игре можно будет менять не только размер, но и форму. На определенном этапе игры Алиса, например, сможет превратиться в чудо-кузнечика, ростом невеликого, но умеющего весьма далеко прыгать. Это что-то и вовсе новое, так что как это скажется на геймплее и отношении общественности к игре — пока не понятно.



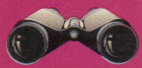
Что касается врагов, то тут все еще интересней. Множество из них перекочевало в игру непосредственно из книги. «Шестерками», то есть наиболее часто встречающимися и легкоубиваемыми монстрами, будут не кто иные, как шестерки — карты, проще говоря. Вооружены они будут длинными пиками и ходить будут преимущественно парами. Интересно, а как с ними придется расправляться коротким ножом, если они к себе ближе чем на три метра не подпускают или к моменту их появления в игре Алиса уже обзаведется дистанционным оружием!? Будут и Мартовский Заяц с Болванщиком. Но эти, судя по всему, запишутся не в оппозицию, а в соратники главной героини и будут всячески помогать в прохождении. Чеширский кот резко отощал, но тоже всячески старается помочь Алисе в ее странствиях. А вот в противники записались несколько героев вовсе не из «Алисы в стране чудес», а совсем из другого произведения товарища Кэрролла. Как вам понравится сражаться со Снарком, а с Буджумом? И не говорите, что это одно и то же лицо, мы же с вами не книгу читаем, а играем, в конце концов. А в American McGee's Alice Снарк и Буджум — два совершенно разных персонажа. Но все



Чеширский кот резко отощал, но тоже всячески старается помочь Алисе в ее странствиях. А вот в противники записались несколько героев вовсе не из «Алисы в стране чудес», а совсем из другого произведения товарища Кэрролла. Как вам понравится сражаться со Снарком, а с Буджумом?



Коронный удар: ножом в самое сердце! Безотказно действует против любых противников.



Огромные муравьи — полчища муравьев. Интересно, как можно противостоять такой несметной орде. Надеюсь, разработчики позаботились о соответствующих видах оружия... массового уничтожения.



равно очень многие «боссы» перекочевали из оригинальной книжки: совсем не просто будет сражаться, например, с Герцогиней, которая по слухам, не долго думая, будет кидаться огромными перцовыми шарами. А сама Королева невзначай будет откусывать Алисе аж полголовы, что, как вы сами догадываетесь, означает конец игры. Помимо уже упомянутых монстров, девочка встретит и гигантских муравьев, и других бестий, которые в книге вообще никак не упомянуты. Видимо, разработчики, воодушевившись словом «психоделичность» (а они трубят об этом чуть ли не на каждом углу), решили напрочь перекроить мир, созданный великим писателем, и немало в этом преуспели. Осталось только понять, что же из этого всего получится, а это ой как не просто, и скрины в этом слабая подмога.

Не в меньшей степени, чем на оригинальность противников и оружия, напирают разработчики и на дизайн уровней. Он, по их мнению, не знает себе равных в поделках игрового жанра. Что ж, хочется верить: по крайней мере, тут скрины работают с заверениями разработчиков рука об руку и ни в чем их словам не противоречат — можете сами убедиться. «Психоделии» тут и вправду хватает.

Что касается аспектов непосредственно геймплея, то известно, что помимо FPS в American McGee's Alice появятся также элементы RPG, сводящиеся к тому, что Алиса будет наращивать две-три характеристики от боя к бою (какие, пока неизвестно). И ближе к концу игры противостояние превратится в своеобразную кровавую пляску ножа в тоненьких руках юного вивисектора.

Единственным огорчающим на данный момент фактом является то, что multiplayer режима в игре, судя по всему, не предвидится.

На самом деле единственным огорчающим на данный момент фактом является то, что multiplayer режима в игре, судя по всему, не предвидится. Весьма, знаете ли, обидно, что нам не суждено будет на пару с другом пришкваривать к забору чрезмерно расшалившегося Шалтая-Болтая или Грифона с черепахой Квази. Ну да ладно, если у игры single выдастся таким, каким его пророчат сами разработчики, то до сожалений об отсутствии кооперативной игры дело дойдет весьма и весьма не скоро.

Если говорить о графическом ядре, то следует сказать, что движок нам обещают весьма и весьма «шустрый» (догадайтесь, какой), а соответственно, и красоты ожидаются вовсе не шуточные. Музыку специально пишут для игры профессионалы своего дела, так что, возможно, саунд-трек получится неслабым.

В любом случае, даже если игра и не станет во всем такой, какой ее пророчат разработчики, посмотреть на то, что у них получится, будет весьма и весьма интересно. В конце концов, далеко не каждый день на прилавках появляются игры со столь «психоделическим» уклоном. Да и делают игру не новички какие-нибудь, а вполне уважаемые люди. Так что будем ждать... до конца года, как минимум. MG

Диагноз

Алиса! С ножом в руке! Маленькая, но очень опасная девочка... А какие у нашей новой героини оппоненты!? Шалтай-Болтай, пиковая королева, Снарк и Буджум... И все это на небезызвестном вам движке. Приплюсуйте сюда оригинальный сюжет и массу интересных дизайнерских находок и вы получите FPS, который просто нельзя не ждать. Господи, дай мне терпения... и побыстрее, побыстрее!







И еще немного о боевых ослах

Battle Isle: The Andosia War

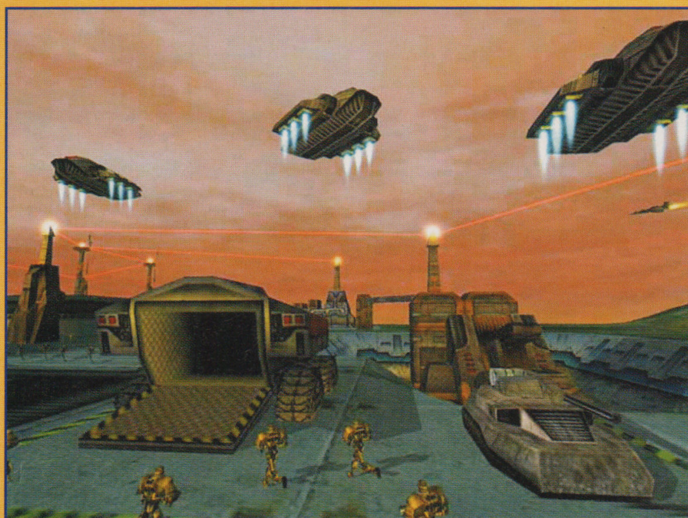
Николай Панков aka Лыжникъ

Паспорт

Battle Isle: The Andosia War
Жанр: Strategy
Разработчик: Cauldron
Издатель: Blue Byte
URL http://www.bluebyte.com
Дата выхода: конец 2000 г.

Некоторые геймеры сидят, поигрывая в Command&Conquer и ее клоны, и думают: «Да, мы крутые стратеги!» Но эти личности даже не подозревают, насколько они неправы. Всем ведь давно известно, что для игры в стратегии-в-реальном-времени самое важное умение — это быстро тыкать мышкой в карту, а вовсе не стратегическое мышление.

Для некоторых людей такой темп мышепередвигания вообще неприемлем, потому они, как и я, любят похавать перед монитором, а следовательно мыши у них забиты крошками и прочим мусором. Такой мышью не подвигаешь слишком быстро. Вот для этих людей, а также для настоящих стратегов, существуют стратегии пошаговые. Не знаю, как кому, но мне, при упоминании об этом типе игр, первым делом почему-то вспоминаются «Цивилизация», Warlords и Battle Isle. Можно себе представить, как я обрадовался, узнав, что к выходу готовится продолжение игрушки Battle Isle под названием The Andosia War. Я сразу решил написать о ней статью в рубрику «Предварительный просмотр», но пересилил это желание, ушел в подполье и затаился. Чтобы никто ничего не знал. Правда, опытный контрразведчик-редактор меня вычислил и все-таки убедил поведать вам о данном продукте. Так что вот, читайте.


С орбиты прибыл транспорт. Командование празднует победу, блокада наконец-то прервана, и запас боеприпасов снова восполнен.

Внезапно обнаруживается, что секта «Дети Харриса» в корне не согласна с методами управления планетой, так как считает, что все правительство погрязло в коррупции.

Компания Blye Byte, базирующаяся в Германии, буквально-таки кишит бесстрашными людьми, которые, несмотря на всю непопулярность в наше время жанра turn-based strategy, все же отважились продолжить выпуск многосерийной войны Battle Isle. Первая игра этой серии вышла еще в 1991 году и пользовалась бешеной популярностью среди разных геймеров, несмотря на то, что чаще всего встречалась в немецком варианте, следовательно не всех игроков могла радовать своим сюжетом. А без сюжета превращалась в нечто наподобие шахмат — перестановки фигур по определенным правилам, имеющей конечной целью вынос вперед ногами всех фигур противоположной расцветки. В принципе сюжет первой части был не очень вразумительным, так что не стоит особенно о нем говорить. Две последующие серии этого цикла обладали вполне сносным сюжетом, хотя и без него смотрелись неплохо. В связи с тем, что сначала я прошел эти игры на







немецком и только через некоторое время нашел англоязычные варианты, главным делом было понять, в чем состоит задача каждой миссии; это достигалось методом проб и ошибок. Но теперь-то я знаю, в чем был их смысл, а следовательно могу коротко пересказать.

Итак, историческая справка. Дело происходит на планете со странным названием Кромос. Население там несколько невменяемо — без конфликтов жить не может никак. С давних пор Друллы и Каи всячески враждуют между собой на почве взаимного притеснения. При этом периодически возникают еще и внутринародные конфликты, и



По тревоге ваши солдаты готовы в мгновение ока оставить свои казармы, чтобы немедленно ринуться в атаку против превосходящих сил неприятеля. И победить.



В низине притаились вражеские войска… К счастью, высота наша. Остается лишь залить их напалмом и оглушить шквалом артиллерийского огня.



воины с разным металлоломом типа киборгов. В один из редких периодов затишья народы совместно построили компьютерную систему контроля за вооружениями под названием Skynet. Она должна была охранять всех от всех, предотвращая последующие войны. Небесная Сеть подумала-подумала, да и решила всех зарезать, видимо, поняв, что это единственный способ предотвратить вооруженные конфликты. Народы собрались и путем затяжных военных действий сломали чудо-компьютер, штаб-квартира которого находилась на безымянной луне Кромоса. Тут бы им его и сдать в металлолом, но нет, было принято решение всего лишь проапгрейдить механизм. Так появилось на свет новое чудо — Titan Net. Преимущество этой новой сети было неизвестно, разве что после бунта (а она, разумеется, взбунтовалась), справиться с ней своими силами местное население не смогло. Чтобы победить нового монстра, с Земли был выписан великий стратег Бен Харрис. Под руководством этого могучего дядьки сеть была разгромлена, и долгожданный мир воцарился на Кромосе. Бен женился на местной девице из народа Друллов, и у него родился сын Вал. Прошли года, Вал вырос и начал притеснять Каев, чтобы последним жизнь малиной не казалась. Поэтому представитель Каев в сенате, некая Кэро, села на леталку и отбыла в сторону родных мест, решив, что не желает продолжать общение с Валом и прочими нехорошими Друлами. До дома Кэро не долетела: самолет рухнул на острове, где совершенно случайно оказался компьютер, в котором хранилось сознание древнего императора Пунта Васиуса, пострадавшего много тысяч лет назад при убиении двенадцати императоров. Пострадал, но не погиб, а запихнул себя внутрь машины. Оказывается, старик обладает сверхсовременным вооружением и готов помочь Каям завоевать мир. Для этих целей в голову Кэро встроили какую-то железяку, дабы она могла беспрепятственно исполнять волю Императора. Далее начинаются кровавые разборки, в ходе которых погибает нехороший Вал Харрис. Империя почти побеждает, но тут Кэро угораздило влюбиться во вражьего генерала, после чего империя забыта и предана и побеждает дружба.



Вот тут-то и должен бы наступить мир, но надо же клепать игры и далее? Конечно надо! Так вот, четвертая ее часть начинается именно во время этого мира, который так и не наступил. Потому что и нет им покоя ни ночью ни днем! Внезапно обнаруживается, что секта «Дети Харриса» в корне не согласна с методами управления планетой, так как считает, что все правительство погрязло в коррупции и вообще не способно к дальнейшему руководству. Разумеется, свое несогласие они подкрепляют боевой техникой и прочими хулиганствами. Законное правительство почему-то не желает уйти в отставку и всячески препятствует своему свержению. На этом информация о сюжете игры исчерпывается, так как Blye Byte надежно хранит свои секреты.



Дело происходит на планете со странным названием Кромос. Население там несколько невменяемо — без конфликтов жить не может никак.

Технически игра несколько изменена. Теперь стратегу придется заботиться не только о передвижении войск и снабжении их горючим и боеприпасами, но и о добыче и обработке минералов, из которых, собственно, и изготавливаются вышеозначенные принадлежности. Для этого придется строить всякие заводы по переработке и засы-







Диагноз

Серия Battle Isle поистине стала легендарной. Поэтому сказать можно только одно: если вы уже играли в первые части, то вопроса — ждать или не ждать четвертую — попросту не стоит. А если не играли, тогда тем более. Хорошие идеи всегда возвращаются в новой оболочке.



лать грузовики за сбором минерала, который вдруг попер из всех щелей планеты по принципу C&C'шного тибериума. Только тут он называется Андозия. Еще одно нововведение заключается в том, что некоторые аспекты игры, вроде экономического развития и строительства городов, будут происходить в реальном времени, хотя бои останутся традиционно пошаговыми. С виду Andosia War совсем не похожа на предшественников: все действие выполнено в 3d, так что радовать глаз она будет несоизмеримо сильнее, чем прошлая игра Shadow of the Emperror, хотя это, конечно, дело вкуса.

Итак, в конце осени Blye Byte грозится доработать это творение и представить на суд общественности. Сейчас, конечно же, рано предсказывать дальнейшую судьбу этой игры, так как слишком мало информации предоставлено нам разработчиками, но я надеюсь, что ее ждет успех. Хотя, наверное, зря. Ничего хорошего от этих разработчиков ждать нельзя! MG

Плавайте паровозами космофлота

Echelon

Иван Помидоров

Наши поезда — самые поездатые поезда в мире. И никакие другие поезда не перепоездят по своей поездатости наши поездатые поезда. Все это так. Но для того, чтобы можно было не только восхищаться великолепным внешним видом и замечательными ТТХ потомков паровозов и дрезин на батарейках, жизненно необходимо иметь железные дороги.

Паспорт

Echelon
Жанр: космический 3D-action
Разработчик: Buka Entertainment
Издатель: Bethesda Softworks
URL http://www.buka.com
Дата выхода: осень 2000 г.

С этим в нашей стране на первый взгляд тоже все в порядке. Но несмотря на это, товарные и коварные поезда редко могут продемонстрировать желающим то, на что они способны. По загадочным обстоятельствам они считают дурным тоном приходить на станции вовремя. Для того, чтобы не стать объектом насмешек железных товарищей, поезда и электрички даже вступают в сговоры с диспетчерами на станциях. В результате гадкие тетки ехидно объявляют пассажирам, ожидающих своих любимцев: «Поезд оттуда-то туда-то с отправлением во столько-то опаздывает. Прибудет минут через пятнадцать. Может быть...» А после того как современные паровозы, таки, вальяжно подкатываются к платформам, они наслаждаются видом ликующей толпы. Эх... А ведь были времена, когда закованные в броню эшелоны, громя врагов, летали по своим трассам словно сверхскоростные звездные истребители. В память о них наша родная компания Buka Entertainment решила создать космический боевик, получивший грозное железнодорожное название — Echelon. Впрочем, для своих, для россиян она будет называться попроще — «Шторм».

Через три с половиной века, в 2351 году Галактическую Федерацию потрясут страшные события. Гражданская война с могущественными Велианами, в которой игрокам предстоит встать под знамена Федерации, грозит уничтожить все обитаемые миры. После того как Галактическая Империя почила в бозе, как некогда сделал то же самое СССР, на ее обломках была создана новая Федерация. Вновь образованное государство быстренько наладило отношения с невесть откуда взявшейся расой Велианов. И ведь не раз твердили миру: бойтесь злодеев, дары приносящих. Нет, не прислушалось человечеству к голосу предков и на этот раз: схватило жадными ручонками чужие технологии и стало радостно внедрять их, где только можно. Можно, оказалось, на космических станциях, в изобилии водившихся в Галактике. Но коварные пришельцы оставили в своих придумках кучу недокументированных возможностей, которыми и не замедлили воспользоваться. В результате они заполучили контроль практически над всеми

Через три с половиной века, в 2351 году Галактическую Федерацию потрясут страшные события.



Что ни говорите, но космические корабли в игре выглядят гораздо симпатичнее человеческих персонажей. Поэтому неудивительно, что пилот скрывает свое истинное лицо под забралом шлема.

станциями Федерации, что, безусловно, людям не понравилось и послужило поводом для начала кровопролитной войны. Войны за власть над космосом.

На самом деле Echelon не является заурядным космическим action-симулятором, в котором все миссии решаются с помощью разных по форме, но в сущности одинаковых летательных аппаратов. В грядущей буковской игре будут присутствовать несколько кардинально отличающихся друг от друга видов звездолетов. Например, пилоты смогут встретить истребители с фиксированными крыльями (в самом деле, в космосе ими махать совсем необязательно), с вращающимися крылышками или вообще бескрылых уродцев. При этом каждый из них умудрится создать своим внутренним убранством неповторимую атмосферу, что в общем-то неудивительно: управление машинами будет в корне разниться.

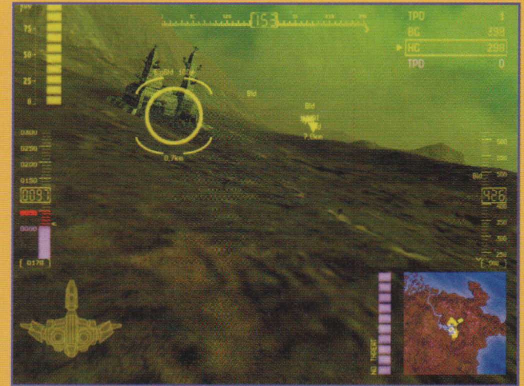
Само собой, пилоты смогут самостоятельно доработать выбранный агрегат с помощью навешивания на него основного и дополнительного вооружения, а также ракетных установок. Подобная настройка займет у опытного бойца считанные секунды, а результат будет достигнут еще тот. Нельзя сказать, что арсенал, который Бука решила доверить защитникам Галактической Федерации, очень разнообразен. Тем не менее выбор лазерных пушек довольно богат. Желающие также смогут оснастить своего Боливара плазменным генератором, снарядить парочкой управляемых ракет или забить закрома родины неуправляемыми болванками.

Если вам все же посчастливится забраться в один из космических эшелонов новой игры, то первым, на что, по мнению разработчиков, вы обратите внимание, окажется физическая модель. Космические тарелки и блюдца будут летать ровно и аккуратно, не вызывая приступов морской болезни своими бултыханиями и тряской. На любую команду пилота они будут реагировать максимально точно, позволяя тому выполнять совершенно бесподобные трюки высшего пилотажа вроде красочных столкновений с небесными телами и конечностями.

Но физическая модель приходит и уходит, а красоты хочется всегда. С этим, судя по материалам, предоставленным разработчиками, у «Шторма» никаких проблем возникнуть не должно. Сквозь стекла (или какие там материалы применяются



Несмотря на то что все события в игре происходят в далеких мирах, материк одной из диких планет мучительно напоминает Европу.



Хотя события игры и происходят в будущем, но даже там никуда не деться без современных даже нам технологий: все боевые машины в ряде случаев просто вынуждены пользоваться приборами ночного видения...

в кораблестроении?) боевых машин даже на скриншотах можно разглядеть очень симпатичные пейзажи. Депрессивным дизайнерам игры, судя по всему, удалось-таки создать мрачные, унылые пейзажи чужих планет, придав им какую-то удивительную красоту. Кроме того, все это великолепие не будет статичным. На планетах станут меняться погодные условия, а иногда даже и время суток, что должно сопровождаться «по-настоящему впечатляющими эффектами».

Тропы-дороги в «Шторме» должны, как в той песне, оказаться неведомыми практически никому. Еще бы — буйство стихии, как никак. Все уровни в игре будут «континентообразными», то есть просто огромными. Таким образом, пилоты смогут часами лететь в одном и том же направлении, не встречая на своем пути даже намеков в виде указателей на скорую границу уровня. Но, впрочем, тот факт, что упереться в невидимую стену у пилотов, скорее всего, не получится, не означает, что у них появится возможность без ограничений рассекать воздушное пространство вражеских планет. Во время операций им придется следить за тем, чтобы не влететь в один из великого множества объектов, таких, как скалы, пивные ларьки, сторожевые башни и прочая, и прочая. Но если аварии избежать все же не удастся, то бойцы на себе испытают всю прелесть модели разрушений в «Шторме». Естественно, если отважные защитники человечества решат отправиться в лобовую атаку на гнусную бетонную стену, то результатом этого поступка станет всего лишь красочный взрыв, знаменующий окончание игры. Но в том случае, если водитель боевой машины всего лишь зацепит тот или иной объект, закончится все может несколько менее плачевно. Например, в «Шторме» герои смогут отделаться всего лишь оторванным крылом (и всем вооружением на нем) или поцарапанным молдингом. При этом любое повреждение так или иначе будет влиять на летные способности агрегата и на возможности пилота хвастаться безупречным внешним видом своего питомца.

Помимо всего вышеперечисленного «Шторм» будет обладать еще одной замечательной особенностью. Речь сейчас идет о гибкой системе



Любое повреждение так или иначе будет влиять на летные способности агрегата и на возможности пилота хвастаться безупречным внешним видом своего питомца.



С первого взгляда отличить этот летающий объект от вертолета довольно сложно. На самом деле он есть не что иное, как истребитель из светлого будущего.



Это один из самых стремительных боевых кораблей. Пилот уже успел подняться в небо, а брифинг по миссии еще только начинается.



миссий/кампаний. Хотя результатом того или иного задания может стать только либо радостный вопль «Миссия выполнена», либо грустная констатация «Ничего у нас не получается...» кампания может быть продолжена бойцом даже если успех сопутствовал ему далеко не всегда. Благодаря этому из игры полностью исчезает нудная схема: записался — погиб — загрузился и т. д. до победного конца. Победы в «Шторме» нужны пилотам для поднятия их рейтинга, в результате чего они смогут участвовать в планировании боевых операций, а также руководить своими товарищами, не добившимися пока столь замечательных результатов.

Естественно, в игре будет присутствовать возможность многопользовательской игры, в которой смогут одновременно сразиться 16 человек. Планируется, что в «Шторме» найдут себе приют несколько видов deathmatch'а и коллективных штурмов вражеских баз (base assault). Кроме этого в релизе игры, возможно, появятся co-operative-режим для совместного прохождения компаний.

Будучи до мозга костей русскими людьми, ребята из «Буки» планируют создать такой «Шторм», поднятый нашими Echelon'ами, который покажет всему миру какие все-таки замечательные у нас поезда. И пусть пока только на примере виртуальных космических кораблей. Ведь всем известно, что звездолеты — это души погибших паровозов. MG



Диагноз

Новую игру наших родных российских разработчиков можно сравнить с коктейлем, в котором роль основных ингредиентов отводится Tribes и Mechwarrior 3, а небольшие добавки Descent и Fighter Ace обеспечивают незабываемый аромат. И я сомневаюсь, что найдется хоть кто-то, кто сможет пройти мимо такой выпивки... тьфу... игры.



Во время выполнения миссии под горячую руку бойцов попалась даже Луна далекой планеты. Половину у несчастного спутника все-таки отстрелили...



Некоторые боевые машины в игре неуловимо напоминают земных земноводных. Судя по всему, эта жаба сможет задушить любого врага...

Diablo от первого лица

Rune



Народы Северной Европы (или попросту говоря — викинги) уже не первый раз становятся героями компьютерных игр. Давняя игра Vikings — своеобразная головоломка и в меньшей степени аркада — довольно-таки серьезно увлекала многих геймеров, сейчас уже считающихся ветеранами игрового фронта, а тогда оккупировавших школьные компьютеры в любое свободное время и гонявших троицу северных воинов по замысловатым уровням.

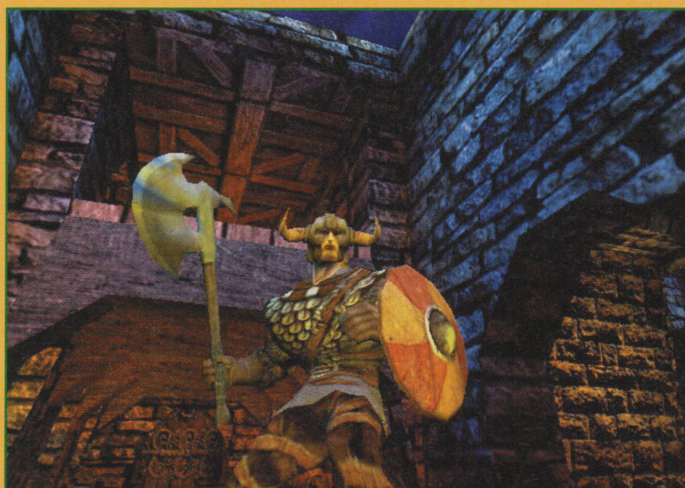
Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

Rune
Жанр: action
Разработчик: Human Head/ Epic Games
Издатель: Gathering of Developers
URL: http://www.godgames.com
Дата выхода: октябрь 2000 г.

Теперь у нас эпоха экшнов, и новые викинги становятся воинами-одиночками, направо и налево кромсающими сотни врагов — так, как это случилось в игре Rune. Здесь вы познакомитесь с Рагнаром Викингом (фамилия такая), защитником земли от сил зла. Его родная деревня, его соплеменники пали под натиском каких-то темных сил, и юному Рагнару предстоит выяснить, кто виноват, а уж что делать — он и сам знает. Зло поплатится за свои необдуманные действия и очень жестоко.

Игра предлагает сильный сюжет, который, по мнению разработчиков, способен соперничать с халф-лайфовским.




Окучим последнего монстра и скорее в портал, еще на шаг ближе к источнику зла.


А топорики у нападающих совсем как мой! Но радует это не особо.

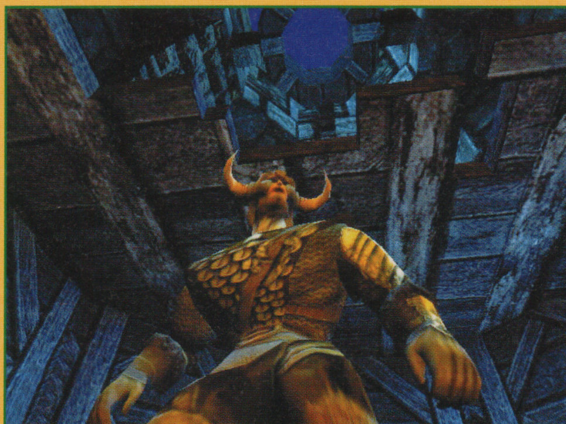
Имеются в ней и некоторые квестовые элементы в обычных для 3D-шутера количествах, а основную массу составляют постоянные бои с монстрами и враждебными викингами. Эти защитники неправого дела заполняют почти тридцать уровней, которые к тому же интересно будет и просто поисследовать, а не только однообразно прорубаться через полчища врагов напрямую к следующему этапу.

Воевать не будет скучно. Любители жестоких разборок просто-таки зальются кровью. В прямом смысле (особо нервных просим пропустить следующее описание). Алая, бордовая, а то и зеленая жижа будет хлестать во все стороны, забрызгивая вас, ваше оружие, стены подземелий, землю под ногами, пока еще живых врагов и трупы уже поверженных. Причем это не будет простое, заранее просчитанное изменение моделей, кровь ляжет совершенно реально там, куда попала. Меч сплошь покроется кровавыми подтеками, да и сам Рагнар будет разукрашен зверскими разводами. И приобретенный ужасающий облик не исчезнет со временем, избавиться от него можно будет лишь в воде, которая смоет последствия недавних сражений и вернет вам прежний опрятный вид.

Но это только цветочки. Одной кровавой баней Rune не ограничится. На забаву геймерам враги сделаны полностью расчленяемыми. Им можно отсекать конечности, сносить голову, а потом еще с садистской улыбкой поднимать отвалившиеся части тел и использовать против недавних владельцев. Например,



Враги сделаны полностью расчленяемыми. Им можно отсекать конечности, сносить голову, а потом еще с садистской улыбкой поднимать отвалившиеся части тел и использовать против недавних владельцев.



избивать монстра его собственными лапами. Или нарубить голов и кого-нибудь ими закидать. В общем, фантазия разработчиков проявилась весьма своеобразно.

Ради разнообразия и большей эффективности в бою для игрока собрана богатая коллекция оружия. Основных типов, которые вы сможете использовать, три: мечи, топоры и дубины. Если играли в Diablo, это вам должно быть знакомо. Каждый тип оружия наносит определенные виды повреждений и предназначен против оппонентов разного рода. Затем в каждой категории оружие ранжируется по размеру и наносимому урону (Diablo продолжается). Наконец, на предмете может оказаться какое-то заклятие, дополняющее его стандартные свойства (и это было в Diablo), например, вампиризм — за счет него при каждом точном ударе вы сможете восстанавливать свое здоровье. Найти новую экипировку можно по ходу путешествия, и чем дальше вы будете продвигаться, тем больше шанс подобрать хорошую вещь. Но есть ограничение, с которым придется смириться: более трех приспособлений для убийства с собой носить нельзя, нужно будет выбирать, что оставить, а что выкинуть. Причем в некоторых ситуациях вас заставят освободиться от оружия полностью, иначе важная загадка не будет решена, и игра застопорится. Впрочем, поднять все обратно


Темно, страшно, но почему-то пусто. Где враги, я вас спрашиваю? ГДЕ ВРАГИ?



Перед вами главный герой — Рагнар Викинг. Горячий скандинавский парень.





Да, крут этот ледяной монстрила, но куда ж ему с голой пяткой против острого клинка? И рычанием тут себя не спасешь.



Во лезут, а? Отмахаться не успеваешь. И все дубинкой хотят стукнуть, в голову метят.

после того, как дело сделано, никто не мешает.

Еще не заметили маленького несоответствия? Я вот все про холодное оружие толкую, а игра-то называется Rune. Значит, должно быть что-то магическое. Кто так думал — не ошибся. По всей игре разбросаны руны, найдя которые, Рагнар получает колдовские способности. Каждая руна производит свой эффект, но все они относятся либо к ледяной, либо к огненной стихии. Других подробностей о магии пока нет, видимо, она должна стать приятным сюрпризом.

Перейдем к техническим деталям. Начнем с искусственного интеллекта. Эта часть игр всегда забавляет: разработчики как один клянутся, что сделали жутко умных монстров, а на деле получается сплошная глупость. В Rune акцент сделан на взаимодействии врагов между собой. Когда на вас нападает толпа гоблинов, они стараются действовать сообща, окружая со всех сторон и атакуя одновременно. Также поступают и другие противники. Но только пока не встретятся две расы, люто ненавидящие друг друга. Тут не может и речи быть об объединении. Заклятые недруги начнут сражаться между собой, а вы тем временем спокойно отдохнете в сторонке, наблюдая за побоищем.

Разработчики как один клянутся, что сделали жутко умных монстров, а на деле получается сплошная глупость.



Диагноз

Интересный проект на движке Unreal Tournament. Самое примечательное — в игре нет шотгана и прочего огнестрельного оружия. Главный герой игры — молодой воин-викинг Рагнар, мстящий всем подряд за убитых соплеменников. Много крови, расчленение врагов и возможность использовать в бою отрезанные части.

Интерактивность игры (то есть возможность ломать мебель и другие предметы, залезать на ящики и еще как-нибудь взаимодействовать с окружающей обстановкой) обещана высокая. Правда, на скриншотах помещения выглядят пустоватыми, все больше голые стены да пещерные своды. Но мы все-таки поверим и будем считать, что если найдется какой-нибудь предмет, его можно будет сломать.

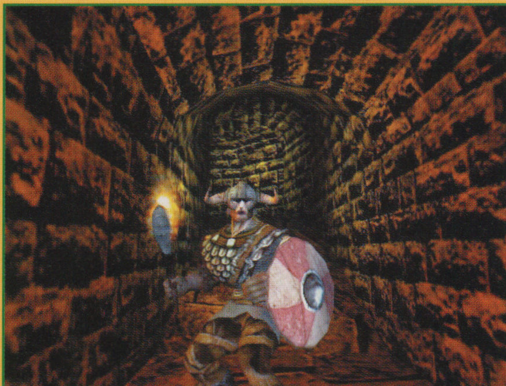
Наконец, на чем же строится вся игра. За основу взят движок от Unreal Tournament. Его модифицировали, видимо, улучшили, и вот на этом хозяйстве построили Rune. Тем не менее от основных технических особенностей уйти нельзя, так что готовьтесь к нехилым системным требованиям. К сожалению, красоты мира больше зависят от мастерства дизайнеров, так что нельзя только по происхождению движка говорить о потрясающей графике. То, что видно на картинках, несколько невнятно. Живые существа вроде бы отлично детализированы, но мир какой-то крупнонарисованный, простоватый.

Многопользовательская игра идет, скорее, как довесок, нелишнее наследство. В ней есть непременный deathmatch и еще несколько режимов. Наличествует редактор персонажа, позволяющий изменять не только скин, но и форму модели, чтобы выглядеть на поле битвы отлично от других. И в общем-то, посражаться на мечах будет интересно (хотя я лично предпочитаю не железные, а лазерные).

В данный момент игра находится в стадии бета-тестирования. Если все пройдет удачно, она появится в продаже в октябре. Будем надеяться, Rune окажется запоминающимся проектом, а не просто очередным проходным экшном. MG



Большой топор — это вещь. Махнул — и нет больше монстра: валяется грудой костей и мяса на каменном полу.



Эти подземелья кажутся бесконечными. И пустыми. Но погаснет огонь, и только чавканье в темноте расскажет об ужасной судьбе молодого викинга.

Хроники «Черной Смерти»

IL-2 Sturmovik

До сих пор мне не приходилось писать в «Предварительный просмотр» о русских проектах, но все когда-нибудь бывает в первый раз. Партия, ну, в смысле редакция, сказала «надо» и послала меня за информацией. Уж послала, так послала (c) и не куда-нибудь, а прямо в один из офисов компании «1С», где за семью печатями кипит работа над суперавиасимулятором Второй мировой войны IL-2.

Роман Шиленко

Любой, кто играл в симуляторы и стратегии, посвященные Второй мировой, мог заметить их историческую недостоверность. Складывалось впечатление, что главные события войны разворачивались в Тихом океане, а перелом в войне наступил исключительно благодаря высадке союзных войск в Нормандии. Об участии Советского Союза вспоминали редко, а если и вспоминали, то криво. Тем приятнее тот факт, что первым российским проектом, который мне довелось обозревать, стала игра о Русском фронте и силе советского оружия. И хотя в последние годы я нечасто сталкиваюсь с авиасимуляторами, но геймерское детство, проведенное за штурвалами Microprose'овских, LucasArts'овских и Activision'ских летательных аппаратов, иногда дает о себе знать.

Будет возможен свободный полет, в котором сам пилот выбирает себе наземные цели.

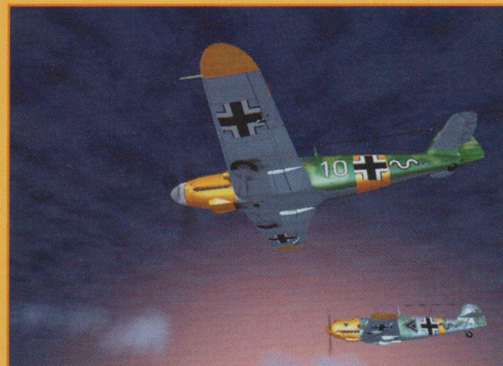
Итак, IL-2 посвящен самой тяжелой части Второй мировой войны — войне Советского Союза с нацистской Германией — и охватывает период с 1941 по 1945 год. Штурмовик Ил-2 проще назвать летающим танком, поскольку он обладал и высокой огневой мощью, и крепкой броней одновременно. Неудивительно, что такая машина, получившая среди немецких солдат и пилотов прозвища «Цементный Самолет» и «Черная Смерть», стала главным героем нового симулятора. Общая кампания 1941–1945 годов делится на семь подкампаний: Смоленск-41, Москва-41, Сталинград-42, Курск-43, Крым-44, Венгрия-45 и Берлин-45. Играть можно как за наших, так и за немцев, хотя выиграть войну за последних нельзя, так как взят четкий курс на соблюдение всех исторических деталей. Одна из подкампаний, посвященная высотному перехвату нашими истребителями МиГ-3 немецких бомбардировщиков в битве под Москвой, будет несколько выбиваться из общей сюжетной линии, но не так это и важно.

Миссий придумано множество. Самолеты Ил-2 будут заниматься поддержкой наземных войск во время наступления, а также

Паспорт

IL-2 Sturmovik
Жанр: авиасимулятор времен Второй мировой
Разработчик: «1C:Maddox Games»
Издатель: в России — «1С», на Западе — Blue Byte

http://www.1C.ru
Дата выхода: I квартал 2001 г.

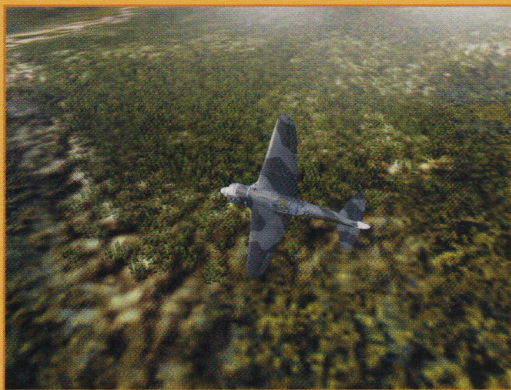






Разработчики продолжают прием эмблем виртуальных эскадронов. А ты прислал свою эмблему?





Схему раскраски самолета можно выбрать по своему вкусу или даже создать собственную.



Графический движок вызывает исключительно приятные эмоции и обильное слюноотделение.



Арсенал бомб впечатляет: от 2,5-до 250-килограммовых, включая тяжелые фосфорные бомбы и очень аппетитные AJ-2, состоящие из двухсот ампул с напалмом.

бомбардировками одиночных и групповых подвижных (колонны бронетехники на дорогах и в чистом поле) и стационарных объектов (мосты, здания, аэродромы, объекты ПВО и так далее). Кроме того, будет возможен свободный полет, в котором сам пилот выбирает себе наземные цели. Модификации Ил-2, не несущие бомб, займутся охотой на вражеские бомбардировщики и транспортные самолеты, эскортированием групп наших бомберов. Это обещает быть интересным, поскольку скоростные и полетные характеристики истребительных Ил-2 на высоте до километра лучше, чем у немецкого Bf-109e. Они примут участие в уничтожении подводных лодок, боевых и транспортных кораблей в открытом море, в атаках на порты, бомбинге стоящих на якоре кораблей, различных зданий, средств ПВО. Как видите, целей будет масса, а ведь еще ожидаются случайные стычки с самолетами противника во время выполнения основного задания. Остальные советские истребители принимают участие в столкновениях больших групп файтеров, патрулировании района боевых действий, перехватах, эскортах, атаках на торпедные катера и подлодки немцев, защите наших транспортных кораблей. На немецкой стороне миссии заключаются в перехвате групп



бомберов и отдельных самолетов-разведчиков, поддержке волн атакующих Ju-87, атаках советских морских конвоев, свободной охоте, многочисленных эскортах и жестоких сражениях с нашими истребителями.

В ответ на рассказ о парке боевых машин, доступных для управления, и прочей технике, которой рулит только искусственный интеллект, я смог издать только один звук. Вернее, его издала моя челюсть при ударе об пол. Советская техника представлена семью модификациями Ил-2, отличающимися годом выпуска, количеством мест, калибром пушек, числом пулеметов, ракет, бомб, торпед, крепостью брони; двумя версиями Лагг-3 1941 и 1944 годов; двумя вариантами истребителя-перехватчика МиГ-3. Поставлявшаяся по ленд-лизу американская техника состоит в IL-2 из трех модификаций самолета Р-39. Играя за Люфтваффе, вы сможете выбрать только один их трех вариантов Bf-109, различающихся калибром пушек и пулеметов. Помимо указания модификации самолета геймер имеет возможность изменить выбор конкретной конфигурации, в которую входит число пушек, пулеметов, ракет, бомб, наличие дополнительного топливного бака. Арсенал бомб впечатляет: от 2,5- до 250-килограммовых, включая тяжелые фосфорные бомбы и очень аппетитные AJ-2, состоящие из двухсот ампул с напалмом. Посторонняя авиатехника, то есть та, которую вы будете встречать в игре, но под свой контроль не получите никогда, представлена четырьмя видами самолетов Як, двумя Ла, Ли-2, У-2, И-16 и разведчиком Р-10, тремя «мессерами», пятью «юнкерсами», двумя FW-190, одним «хейнкелем», одним разведчиком Fi-156 Storch и Hs-129. Достаточно? Двухместные самолеты управляются либо вдвоем (один — пилот, другой — стрелок), либо одним человеком (человек свободен переключаться с одной роли на другую, а освободившееся место тут же займет компьютер). А есть еще и наземная техника, чей AI прописан столь же тщательно, как и у самолетов! За Советский Союз выступают двенадцать (!) русских видов танков и самоходных установок; две версии американского танка «шерман»; два вида броневиков; семь видов машин и грузовиков (ГАЗ и ЗИС); «катюши»; американские «виллисы» и «студебеккеры»; противовоздушные 25- и 85-миллиметровые и противотанковая пушки, которые могут находиться как в боевом

Каждый из семнадцати видов управляемых самолетов можно разукрасить в соответствии со своим вкусом.



17 видов контролируемых самолетов, еще больше неконтролируемых, горы наземной и морской техники, широкий арсенал бомб — душа радуется от такого изобилия.

положении, так и в подготовленном к транспортировке. В силы вермахта войдут танки и самоходки семнадцати (!) видов, две бронемашины, девять грузовиков и командных машин, мотоцикл, противотанковые и зенитные орудия. Военно-морские силы обеих сторон представлены эсминцами, торпедными катерами, подводными лодками и транспортами. Плюс к этому будут встречаться железнодорожные составы, состоящие из платформ с любой вышеназванной техникой, цистернами и так далее.



Аварийная посадка жестоко поврежденного самолета смотрелась в демке очень красиво. Он не взорвался, но при ударе у него оторвались шасси, отломились часть крыла и кусок хвоста, погнулись лопасти винта.

Чтобы окончательно добить меня, один из разработчиков решил на скорую руку сочинить миссию и продемонстрировать действия техники вживую. На опушке леса были выставлены две колонны немецких грузовиков, боевое охранение из четырех танков и... четыре наших Т-34. На берегу реки был поставлен наш «кукурузник», от которого требовалось побыстрее взлететь и летать над полем будущего боя кругами, вгоняя меня в состояние благоговейного ступора. Миссия началась. AI грузовиков выжал полный газ, понимая, что соседство с Т-34 не принесет ему ничего хорошего. Т-34, как по команде, развернули башни в сторону немецких танков и уже через минуту над теми весело потрескивало пламя и валил черный дым. Тем временем «кукурузник» взлетел, и его пулеметчик самозабвенно поливал вражеские машины. Занимался он этим до тех пор, пока что-то конкретное не поразило самолет, в результате чего на землю упали только обугленные мелкие детальки. Но за нашу гибель сполна отомстили Т-34. Слово «крррасотаааа», сдавленно пробульканное мной, не передало действительных впечатлений от увиденного.

Внешний вид самолета это отдельная тема для разговора. Начнем с того, что каждый из семнадцати видов управляемых самолетов можно разукрасить в соответствии со своим вкусом. Геймер может выбирать знак национальной принадлежности самолета: наши красные звезды, белые американские, немецкие кресты и так далее — всего 20 возможных знаков. Однако любой желающий может нарисовать собственные знаки отличия и импортировать их в игру! Если кто-то использует нестандартные знаки, а у другого их нет, то он (другой) будет видеть раскраску, установленную по умолчанию. На фюзеляже самолета ставится номер (от 00 до 99), причем цвет цифр можно менять. Помимо стандартных схем защитной раскраски (зимняя, летняя, песчаная) разрешено использовать самодельные. Немецкий Bf-109 с красными звездами на крыльях выглядит очень оригинально. Наконец, есть такая штука, как эмблема эскадрона. Несколько исторически правильных эмблем уже готовы, но разработчики на этом не остановились и стали принимать эмблемы создаваемых сейчас в Internet виртуальных эскадронов с целью включения их непосредственно в игру. Такая забота о геймере очень приятна. Опоздавшие тоже смогут создавать эмблемы и использовать их так же, как нестандартные варианты раскраски и национальных знаков.





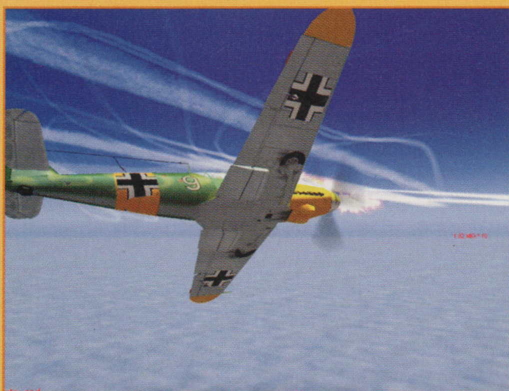
Пора переходить к графическому движку IL-2. Авторы не ставили себе цель воспроизвести всю поверхность Советского Союза и Восточной Европы, однако они изобрели новую технологию генерации поверхности в режиме реального времени с качеством на уровне съемки со спутников (хотя сами спутниковые карты при этом не использовались). Эта технология особым образом создает текстуры, позволяя изобразить большой кусок местности в мельчайших деталях со всеми полагающимися реками, озерами, лесами, горами, дорогами, городами и прочими неровностями, но НЕ расходуя при этом десятков-сотен мегабайт дискового пространства. Кстати, о лесе — такого трехмерного леса не было еще ни у кого в мире! При полете на малой высоте там видно каждое деревце! Времена года и погодные факторы типа снега, льда, грязи и пыли моделируются со всей тщательностью. Зимой реки и озера покрываются льдом, а посадка на заснеженное поле аэродрома будет иметь свою специфику. Снег и дождь, изменение температуры в зависимости от времени года и высоты также оказывают влияние на поведение самолета. Физическая модель симулятора круче некуда, поскольку авторы





Первым делом мы испортим самолеты. Ну а девушки ?.. Впрочем, на самолетах пока и остановимся.







на полетную модель. Скажем, без половины крыла лететь станет, как минимум, сложновато. Фишки с заеданием оружия не будет, так как в ходе исследований Мэддокса обнаружилась большая редкость данного явления в реальной жизни. Более подробно рассказать о полетной модели не смогу, так как недостаточно разбираюсь в авиационной технике и могу напутать в терминах, увы.

В опциях можно установить много разных параметров, относящихся к сложности игры: количество и качество оппонентов, погодные условия, время суток, качество системы ПВО противника и так далее. Это позволяет решить одну из больших проблем симуляторов последнего времени: они настолько сложны в управлении, что, кроме немногочисленного хардкора, в них никто не может играть. А в IL-2 смогут рубиться и матерые профессионалы, и полные чайники.

Мультиплеер представлен двумя режимами: co-op до 16 человек и dogfighting до 32 человек в игре по локальной сети или на серверах в Internet. Причем это могут быть как серверы Blue Byte и «1С», так и серверы на хостах у самих геймеров. Co-op проходит

поставили себе цель максимально приблизиться к реальному полету, учли все законы физики и аэродинамики, особенности поведения всех типов самолетов, опыт реальных пилотов и так далее. Кабина трехмерная, и, сидя в ней, можно вращать головой

Кстати, о лесе — такого трехмерного леса не было еще ни у кого в мире! При полете на малой высоте там видно каждое деревце!

в любых направлениях. Панель приборов до мельчайших деталей срисована с настоящих. Надписи на индикаторах и системы мер соответствуют стране-производителю самолета. В бою геймеру будут полезны две фичи: прицел на стекле и система опознавания воздушных целей, которая с определенного момента показывает расстояние до объекта, а потом, сориентировавшись в вопросе «свой-чужой», выделит информацию нужным цветом (зеленый — свой, красный — чужой) и подскажет тип самолета. Кстати, если самолет скрывается за облаками или вы сами влетаете в облако, то индикаторы исчезают — реализм.

Для воздушных объектов используется сложная система моделирования повреждений, для наземных и морских — существенно проще. Принципиально ущерб самолета классифицируется просто: смертельный и несмертельный. Аварийная посадка жестоко поврежденного самолета смотрелась в демке очень красиво. Он не взорвался, но при ударе у него оторвались шасси, отломились часть крыла и кусок хвоста, погнулись лопасти винта. Так он и остался сиротливо стоять с торчащими, как сломанные кости, элементами конструкции. Здорово смотрелся истребитель, в крыле которого вражеский снаряд проделал большую дыру — сквозь нее хорошо просматривалась местность внизу. Вообще, раны от пуль выглядят в IL-2 очень хорошо. Все повреждения влияют

Диагноз

Компания «1C:Maddox Games» готовит к выходу самый крутой авиасимулятор времен Второй мировой — IL-2 Sturmovik aka «Летающий танк». Авторы точно знают, что и как нужно делать, проявляют редкостное уважение к мнению геймеров, клянутся максимально точно соблюсти историческую справедливость и технические характеристики. Реализм (впрочем, опциональный) во главе угла.







Бак пробит, хвост горит, и машина летит на честном слове и на одном крыле-е-е.

либо в исторических, либо в специальных командных сценариях. Dogfighting сделан для тех, кто захочет в любой момент подключиться к серверу, померяться силами с другими пилотами и отвалиться. Для желающих в релиз включат редактор миссий, позволяющий очень легко и быстро (я свидетель) состряпать новый сценарий. Системные требования: P2-300 с 64 Мбайт памяти и 3D-акселератором (рекомендуемые: P3-600 со 128 Мбайт памяти и акселератором с 32 Мбайт).

Очень приятно, когда разработчики трудятся в столь тесном контакте с публикой, как это делает Олег Мэддокс. Поэтому и желаю удачи ему и его команде! Творческих успехов! MG

Древние греки на тропе войны

Zeus: Master of Olympus

За первые десять геймерских лет в мои руки попала только одна игра, которую можно было бы назвать посвященной (и весьма относительно) Древней Греции — пятый Quest for Glory. А в этом году, пожалуйста, сразу две: корявый RTS с легким RPG'шным уклоном Invictus и теперь вот Zeus. Ничего революционного в этом проекте не намечается, так как это уже шестой совместный шаг Impressions и «Сьерры» в направлении градостроительных стратегий, протекающих в античном мире. А жанр этот в народе любим, что подтверждается суммарным объемом продаж третьего «Цезаря» и «Фараона», превысившим миллионную отметку.

Роман Шиленко

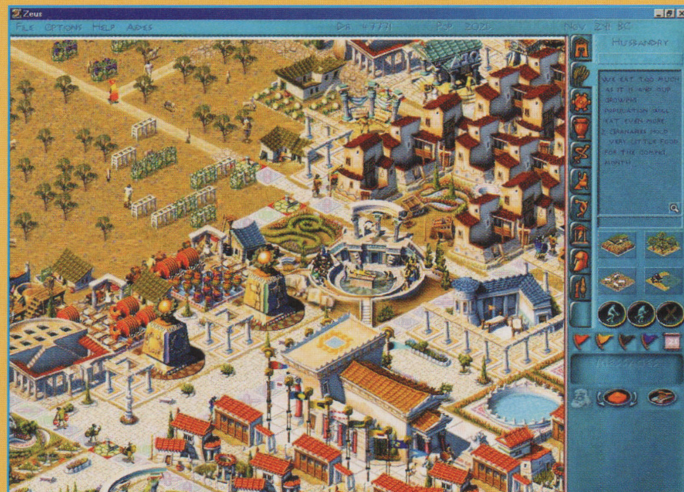
Паспорт

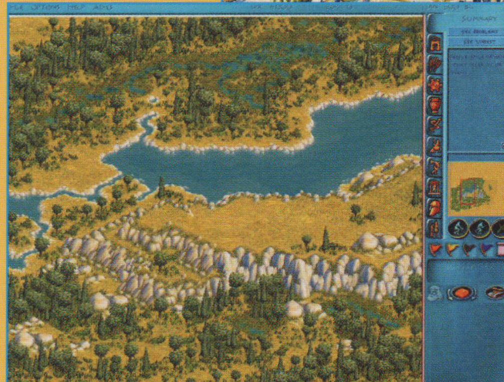
Zeus: Master of Olympus
Жанр: стратегия
Разработчик: Impressions Games
Издатель: Sierra Studios
URL http://www.sierra.com
Дата выхода: конец 2000 г.

Почему, собственно, греки? Цезари были, фараоны были, так что очень логично, что теперь пришел черед Древней Греции предстать перед светлыми геймерскими очами. Одна из величайших цивилизаций древности, известная мифология, популярные сериалы о похождениях Зены в исполнении Люськи Беззаконной (актрису зовут Lucy Lawless) и Геракла, «Одиссея» Гомера и снятый по ней сериал Кончаловского, композиция группы Manowar «Achilles, Agony and Ecstasy» — практически каждый хотя бы краем уха слышал о древнегреческих делах и разборках. По словам главного менеджера Impressions, первой целью было показать последнюю (?!) из трех великих древних цивилизаций, второй — привлечь новую волну юзеров, третьей — разбить длинные многочасовые сценарии на более короткие, на прохождение которых придется затратить примерно час. Насчет «последней из трех великих» это он лихо загнул, но понять еще можно, а вот разбиение сценариев простят не все.

Движок взят из «Цезаря-3», но считать ZMO тупым клоном не следует, так как фокус игры сместился с постройки города в сторону тех внешних событий, которые происходят на земле Эллады. Особенно развита тема богов. Если в «Фараоне» они изредка вежливым пинком напоминали о необходимости построить в их честь какое-нибудь очередное архитектурное излишество, которое потом назовут чудом света, то в ZMO боги более приближены к людям и не гнушаются под видом простого смертного завалиться в ваш городок. Олимпийцы помимо кнута используют и пряник, то есть в обмен на постройку храма в их честь они кое-что дают. Это заметно сказывается на ходе игры, так как вместо постоянного ожидания подзатыльника с небес геймер будет мучительно выбирать — услугами какого бога/богини воспользоваться, исходя из нужд города и текущей геополитической ситуации. Естественная стратегия пролезания на халяву (застроить полгорода храмами в честь всех членов древнегреческого пантеона) разбивается об ограничение в четыре бога на один город в один момент времени.

Каждый олимпиец дает один бонус, если он или она на вашей стороне, или насылает на вас своего монстра, случись вам оказаться в его оппонентах. Зевс в обмен на обильные жертвоприношения защищает здания поблизости от храма в его честь, натравливает на врага Гидру. Аид увеличивает добычу серебра, контролирует Цербера.

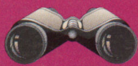




Я знаю, город будет. Я знаю, саду цвесть. Когда такие земли в стране эллинов есть.



Армия персов вторглась в наш славный красивый городок. «Shit happens», — говорят в таких случаях жители англоязычных стран.













Посейдон вызывает Кракена, который либо лечит ваши войска, либо штурмует ваш город. Деметра увеличивает плодородие земель, отправляет в бой Циклопа. Афина — чем хороша не известно, плоха вызовами Минотавра. Артемида принесет удачу вашим охотникам и иногда поставит под ваши знамена отряд амазонок, контролирует Кромионскую Свинью. Аполлон — чем хорош не известно, насылает Горгону. Арес бросается в бой со своими воинами на вашей стороне, контролирует дракона. Гефест дает бонус к защите города, присылает Талоса и организует лавовые потоки. Афродита ни в чем хорошем не замечена, присылает Гектора на все разборки. Гермес помогает в торговле, контролирует Сциллу. Дионис увеличит производство и потребление вина в городе, что выливается в забег по улицам разъяренных пьяных женщин (это не я придумал, это все авторы), разрывающих всех на части. Боги также в состоянии сочинить для



В обмен на храм любой олимпиец дает городу бонус, а в ответ на неуважительное отношение пришлет ручную тварь типа Гидры или Минотавра.

каменных статуй из бедных пизантов. Сию проблему, конечно, можно решить массированным наступлением древнегреческой дивизии особого назначения имени

драконом, Ахилл — с Гектором и пьяными тетками.

Помимо богов и диковинных тварей, проблемой являются соседние, отнюдь не мирные города-государства. И тогда на сцену выходят политические навыки геймера. Когда и с кем мириться, торговать, воевать, в каком месте основать новую колонию — от решения подобных вопросов зависит ход игры. Несмотря на новшества, правильная застройка города, прокладка сети дорог, добыча ресурсов и другие «старые» вопросы по-прежнему играют важную роль. Олимпийские стадионы, храмы, памятники, статуи соответствуют духу тех далеких времен и выглядят лучше, чем достижения архитекторов в «Фараоне», благодаря усовершенствованным движку и анимации. Каких-либо других значительных изменений, в том числе появления многопользовательского режима, ждать не приходится. 

Движок взят из «Цезаря-3», но считать ZMO тупым клоном не следует.

вас квест на добычу артефакта: Золотое Руно, Крылатые сандалии Гермеса и так далее. Какая награда назначается за совершение подобных подвигов, пока не определено.

Есть в игре и такая фича: когда в воздухе начинает пахнуть грозой, надо бежать к Оракулу. Его глашатаи немного потрясутся, овладеваемые духом Зевса, побьются в конвульсиях, после чего обрадуют сообщением типа: «Ба-а-а, а к тебе в гости ползет старая перечница медуза Горгона!». Медуза, как ей и положено, оставляет за собой лес

Пенелопы, потеряв при этом значительную часть личного состава, а можно воспользоваться другим нововведением — героями, которые, как мы знаем, часто маются от безделья. Правда, суммон возможен, только если в городе построен Зал Славы. Каждый из героев «заточен» под двух конкретных монстров. Персей расправляется с Горгоной и Кракеном, Геркулес решит проблему Гидры и Цербера, Одиссей знает, как бороться с Циклопом и Сциллой, Тесей — с Кромионской Свиньей и Минотавром, Ясон — с Талосом и



Для борьбы с инородными тварями, такими, как Медуза Горгона, нанимаются известные древнегреческие герои.

! Диагноз

Крепкий дуэт Sierra с Impressions бросает в бой очередной градостроительный шедевр, проходящий теперь уже на просторах Древней Греции. Большая тусовка олимпийских богов, храбрых героев и диковинных тварей постоянно мешается под ногами игрока, что не позволяет обозвать Zeus простым клоном «Фараона» и «Цезаря». Непростым — можно.

Врагу не сдается наш гордый «Варяг»

Противостояние III

Много воды утекло с тех пор, как заговорили в первый раз о «Противостоянии». Если быть точным, то около пяти лет. Уже хорошо известная тогда компания «Дока» предложила на суд общественности свое видение Второй мировой войны. Отечественный продукт, представлявший традиционный RTS с несколько иной точки зрения (а именно wargame'овой, за счет обильных заимствований), был сделан на вполне приличном уровне западных стандартов, получил своего игрока, однако прошло время и, как это ни печально, об игре забыли. Однако не все, немецкая компания CDV сочла проект удачным и выкупила права на него. Этим история и закончилась бы, тем более что аддон, названный почему-то «Противостоянием II», у нас не локализовывался и вообще о нем мало кто знает...

Николай Барсуков

Паспорт

Противостояние III

Жанр: RTS с элементами war game
Разработчик: CDV
Издатель: Руссобит-М
URL http://www.russobit-m.ru
Дата выхода: осень 2000 г.

Но прошли годы. Ну, то есть несколько лет, в течение которых новые разработчики отчаянно трудились над третьей частью игры. Игра кардинально сменила графику, потолстела от новых видов вооружения, приобрела оттенок немецкой основательности. Создатели определились с датой выхода — осень 2000 года. Демоверсия не заставила себя долго ждать, немцы подошли к этому делу со всей своей известной педантичностью. Вот тут-то и вспомнили об игре на ее





Что это за модель? По-моему, «Хенкель-111». Впрочем, какая разница, если через минуту от него останется куча догорающих обломков. Молодцы все-таки мои зенитчики!

исторической родине, у нас в России. Компания «Руссобит-М» приняла решение локализовать некогда отечественную игру. Учитывая такую интересную историю со сменой гражданства и последующим возвращением, было бы просто безответственно не осуществить предварительный просмотр.

Итак, Вторая мировая. Догадайтесь, кто сошелся на поле брани? Помимо, естественно, Германии и СССР в конфликте участвуют войска союзников, так называемый Альянс. Это вполне логично, ведь часть миссий является отражением вполне реальных военных операций, этим славилась еще первая часть игры, а что же это за война без высадки союзников в Нормандии, к примеру? Таким образом, нам снова предоставляется шанс перекроить историю по своему разумению и в силу способностей.

Восстанавливать историческую справедливость придется на довольно обширных картах



Часть миссий является отражением вполне реальных военных операций, этим славилась еще первая часть игры. А что же это за война без высадки союзников в Нормандии, к примеру?



Эх, есть что-нибудь на этом свете, столь же прекрасное, как залп «Катюши»? Пожалуй, с этим может сравниться только зрелище погибающих под этими залпами проклятых вражин!









повторяющих пейзажи ухоженной Баварии, сожженного Сталинграда и других, не менее типичных ландшафтах того времени и тех мест. Прорисованные с большой любовью, они смотрятся очень симпатично, а с учетом присутствующей техники и живой силы вообще напоминают ставшие почему-то цветными кадры старых кинохроник. Погружение в происходящее достигается именно за счет достоверности, это относится как к общему впечатлению, так и к деталям. Вся техника, вооружение, форма полностью соответствуют реально применявшимся во время войны. Хотя как будто кто-то ожидал от немцев другого!

Окружение выглядит очень органично, да к тому же оказывает значительное влияние на ведение боевых действий. Все дело в том, что теперь войска не видят друг друга, если между ними находится препятствие. В роли препятствия может выступать что угодно: это может быть и дом, и лес, вообще все материальные объекты. Так что теперь вполне реальна ситуация, когда с одной стороны от дома стоит немецкая «Пантера», а с другой — спокойно покуривают табачок русские пехотинцы. Это попахивает настоящим реализмом, правда, рев танкового двигателя они, пожалуй, все же должны были услышать. Однако не будем придираться по мелочам, сам подход, безусловно, грамотный, а его реализация заслуживает одобрения. Например, от вражеской разведки с воздуха очень удобно прятаться в лесу, а это уже серьезное достижение, я такого еще нигде не встречал.



Никто тут никакого AI придумать не пытался в принципе. Тут этого попросту не нужно. Ребята, делающие игру, взяли и создали для каждого монстра свою уникальную манеру поведения.

Движения плавны и непринужденны, взрывы красивы и объемны, в общем, — красота.



Кроме того, разрушению подлежит все, буквально все! Конечно, никто не даст вам просверлить дырку к центру Земли, однако разрушить мост или дом можно без труда. Относится это ко всем рукотворным объектам без исключения. Подобная интерактивность также заслуживает всяческого уважения, неприятно становится, когда понимаешь, что вон тот домик не снести, хоть удавись — здесь этого нет. Сноси на здоровье, однако помни — лишаешься укрытия!

Интеллект противников не то чтобы сверхгениален, однако пехота под огонь пулемета вылезать не торопится, подождет танков. Впечатление приличное, а если разработчики постараются, то, наверное, можно еще лучше сделать. Наши войска тоже ребята сообразительные, они не откажутся лезть в пекло, если приказано, но самостоятельно попытаются избежать напрасной гибели.

Несколько слов о графике. Движок в игре воксельный. Кому-то это нравится, кому-то нет, но, по-моему, для стратегических игр лучше ничего еще не придумали. Полигоны — вещь хорошая, но если у вас танк размером с таракана, а пехотинцы вообще с крупяного жучка, лучше прорисовать их как следует. Полигональные юниты подразумевают масштабируемость карты, да и выглядят зачастую гораздо кривее своих воксельных сородичей.

Прорисовка деталей прекрасна: тени от деревьев, домики, все на высоте. Каждый танк имеет столько ракурсов, что глаз радуется. Движения плавны и непринужденны, взрывы красивы и объемны, в общем, — красота. Падающий самолет, оставляющий за собой шлейф огня и дыма, прекрасно смотрится на фоне проносящихся внизу лесов и полей. Словом, внимание к деталям потрясающее. К прочему надо добавить, что летает это все даже на слабых машинах, чем в наши дни мало кто может похвастаться.

Звук качественно подобран и записан. Не удивлюсь, если окажется, что и рев танкового дизеля окажется исторически обоснованным, именно так, похоже, и звучал этот самый двигатель.

Сам игровой процесс увлекает не на шутку. Много удовольствия доставляют правдоподобные взаимодействия разных родов войск. Море пехоты никогда не вынесет танк, она просто ляжет под него. Принцип — «куча зайцев мочит льва» здесь не работает, и это приятно. Кстати, боеприпасы



Вот и нет моста! Нет, что ни говори, а авиация — сильная штука. Правда, и самолетики сбиваются, надо только подход найти. А сбитые самолетики так красиво горят и падают, что только глаз радуется.

имеют отрицательную способность — кончаться. Специально для этой цели в состав выделенных вам войск всегда входит грузовик сопровождения, навьюченный разнообразными снарядами и патронами. Присутствует также грузовик с механиками, они чинят вышедшую из строя технику.

Строиться и добывать ресурсы в игре нельзя, впрочем, это и понятно — поля тибериума смотрелись бы несколько чужеродно. Так что действуем теми силами, которые нам выделило начальство, ни больше ни меньше. Именно это, а также большое значение, уделяемое тактическому аспекту командования, дает нам право позиционировать игру как RTS с элементами воргейма.

Помимо однопользовательской игры разработчики обещают поддержку мультиплеера до двенадцати игроков, да к тому же до тысячи юнитов на одной карте. Честно говоря, трудно представить себе такую дикую прорву солдатиков и танчиков, они, пожалуй, ноги друг другу отдавят, однако если обещанное реализуется, то это будет самое глобальное мочилово за всю историю жанра.



Иногда хочется поиграть и за немцев. Не сочтите меня предателем, просто своего врага надо знать в лицо, к тому же у них техника получше. Ничего не поделаешь — историческая справедливость.

Вот вкратце и все впечатления от этой демоверсии. Будем надеяться на то, что ничего не станет хуже, не вылетит неожиданно какая-то возможность из-за того, что надо было вставить что-то еще. Будем ожидать хорошей поддержки многопользовательского режима и, возможно, некоторого улучшения интеллекта противников. В целом игра замечательная, способная доставить немало удовольствия как фанатам жанра, так и просто игрокам, интересующимся историей родного края (истинным краеведам). За сим пока все, к рассмотрению игры мы вернемся после официального релиза. MG

! Диагноз

RTS — дело хорошее. Однако, если вы время от времени ловите себя на мысли, что все одно и то же, вам просто обязательно стоит подождать игры «Противостояние III». Это и RTS, с одной стороны, и исторически правдивый wargame — с другой. К тому же с весьма неплохой графикой.

Наш ответ «Неверхуду»

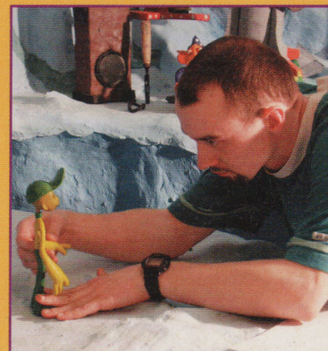
Пластилиновый сон



Когда за написание игры берутся люди с солидным геймерским стажем, то перспективы у такого проекта, по-моему, гораздо более радужные, поскольку такие разработчики точнее знают, что действительно нужно рядовому игроку. Они не занимаются изобретением кривых фич, выдавая их за супердостижения, и вообще руки у них растут откуда надо. Группа разработчиков из города атомных энергетиков Обнинска долгое время бредила «Аллодами» и особенно «Неверхудом», пока у кого-то не родилась светлейшая мысль написать наш российский пластилиновый квест. «Пластилиновый сон» будет первым игровом проектом компании, но ASE настолько основательно взялась за дело, что сомнений в успехе нет.

Мартовский Кот

Тьфу-тьфу-тьфу, на всякий случай. Местом действия станет сказочный мир снов, состоящий их тех самых локаций, заваленных всяческим барахлом и существами, имеющими обыкновение являться к нам во сне. Населяют Dreamland пластилиновые симпатяги дримы. Сказочный мир питается доброй энергией Кристалла Сновидений, благодаря чему люди видят красивые сны. Но, как поется в известной песне: «...найдется вдруг чудак. Этот чудак все сделает не так...» Среди добрых



Паспорт

Пластилиновый сон

Жанр:	квест
Разработчик:	Avalon Style Entertainment
Издатель:	«1С»
URL	http://www.1C.ru
Дата выхода:	I квартал 2001 г.





Все персонажи и декорации изготавливаются большим коллективом художников и аниматоров из пластилина. Могут только догадываться насколько это адский труд.

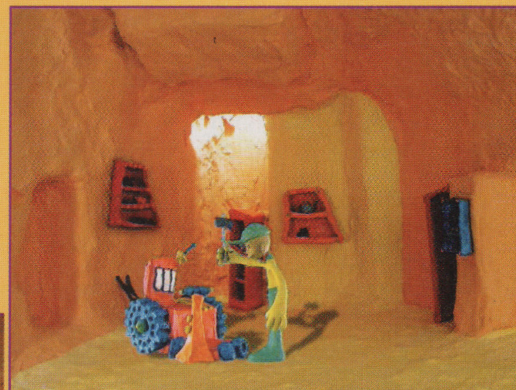


Большое количество головоломок, прикольные локации и персонажи не дадут скучать никому.



Сказочный мир питается доброй энергией Кристалла Сновидений, благодаря чему люди видят красивые сны.

дримов нашелся дрим элайнмента Chaotic Evil, решивший оживить размеренно хороший ход событий чем-нибудь эдаким. В итоге кристалл был разбит на шесть частей, улетевших в разные человеческие сны. Если кристалл не собрать воедино, то весь мир снов погрузится в Хаос и люди по ночам будут созерцать исключительно кошмары. Дримам такой поворот судьбы почему-то не пришелся по сердцу, и они отправили дрима по имени Руфф на поиски обломков кристалла. Естественно, Руфф этот — веселый и прикольный малый. Таких еще часто по-доброму называют... Ну как болельщики называют футболистов любимой команды, когда тем влом что-либо делать на поле? Вспомнили? К Руффу это подходит, но только в хорошем смысле.





Вражеская рука в последний момент дрогнула, и осколки разлетелись не черт знает куда, а в общем-то в одном направлении — в сны семейки Дримлендеров. Каждому из шести ее членов — коту и сыну, маме и папе, бабушке и деду — досталось по куску. Соответственно, Руффу предстоит пробраться через тот бред, который изволит сниться всем шестерым. У кота — это погони за мышами и бегство от собак, ребенок бредит покорением космоса и инопланетянами (прямо как Фокс Малдер), папа ищет сокровища, маме снится что-то романтичное, бабушке — соседки-пенсионерки, деду — рыбная ловля. Шесть уровней, содержащих около 40 локаций, и десятки головоломок различной степени сложности не дадут скучать ни Руффу, ни геймеру. Каждый уровень населен большим количеством забавных пластилиновых существ, тесное общение с которыми помогает разрешать побочные загадки и главный паззл уровня — обнаружение и захват очередного куска кристалла. Кстати, многообразие встречаемых по дороге персонажей это — относительно редкое явление, особенно для России и особенно при ТАКОЙ технологии их создания. Главная фишка игры

Многообразие встречаемых по дороге персонажей это относительно редкое явление, особенно для России.



Пластилиновый сон призван стать российским ответом их «Неверхуду». Поддержим отечественных производителей!

в том, что графика в ней пластилиновая, то есть и фигурки персонажей, и предметы, и фоновые объекты сделаны из пластилина! Над проектом работает группа талантливых профессиональных художников и аниматоров, изводящих тонны пластилина для создания обширных декораций и игровых персонажей. Для съемок приходится использовать сильные световые приборы, поэтому пластилиновые фигурки быстро плавятся, и приходится лепить все заново. Труд очень тяжелый, и он нашел отражение в пятиминутном ролике, который был представлен иностранным играющим массам на выставке E3. В нем, помимо наворотов графического движка, показаны горы пластилина и увешанная миллионом рисунков студия. Кстати, о загранице. Игра обязательно будет издана ТАМ, и название для англоязычной версии уже есть — Clay Dreams.

Все говорит за то, что в скором времени на рынок выйдет хороший добрый красивый квест для всех возрастов. Назвал бы его «семейным», если бы квесты ходили семьями. В заключение пожелаю разработчикам удачи и неиссякающего вдохновения — благим делом занимаются обинцы. MG

Диагноз

Фанаты Neverhood, скоро предмет вашего обожания навсегда уйдет в тень Великого и Могучего квеста российского производства «Пластилиновый сон»! Уникальные технологии, множество персонажей, борьба за мир во всем мире и тонны использованного пластилина — в это стоит сыграть. Рекомендовано Минздравом для детей от 0x05 до 0x5F лет.



Желто-зеленый крендель справа — главный герой по имени Руфф, спаситель мира снов и просто веселый пластилиновый чувак.

«МиГи» над Сан-Франциско

JetFighter: IV Fortress America

В который раз русские истребители появились в небе над Америкой. И в который раз американские летчики встали на защиту родных рубежей. Вот такой примерно сюжет будет у новой игры от Mission Studios, продолжающей серию JetFighter.

Иван Александрофф

Паспорт

JetFighter: IV Fortress America
Жанр: аркадный симулятор
Разработчик: Mission Studios
Издатель: TalonSoft
URL http://www.talonsoft.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Судя по названию, можно сразу же догадаться к какому жанру относится эта игра. Действительно, «Американская Крепость» принадлежит к малопочитаемому на нашей родине жанру аркадного симулятора.

При подробном рассматрении сюжета, перед нами встает удивительная картина недалекого будущего. Россия и Китай объединяются с целью захвата США. Объектом их вторжения является Сан-Франциско, в котором и разворачиваются действия игры. В город на побережье Тихого океана стягивается флот, среди небоскребов летают «МиГи», по мосту «Золотые





Русский крейсер очень неплохо выглядит, но от него дурно попахивает приставками. Этот же синдром характерен и для других видов техники. Все они выглядят, как пластмассовые игрушки для детей от трех до шести лет.





Русский флот вступает в гавань Сан-Франциско. Интересно, а где были военно-морские силы США, допустившие такие наглые действия с российской стороны. Как и большая часть случившегося, в игре это останется загадкой.

Ворота» едут танки! Типа круто и все такое!

Но вот случилось страшное. Пилот-одиночка на своем истребителе решает судьбу кампании. Безоблачное небо наполняется десятками ракет, тарахтит шестиствольный пулемет, русские танки взрываются посреди Сан-Франциско! Опять же типа круто и все такое! Интересная стратегия войны с Америкой. Такую вроде бы нигде не обсуждали: секретная информация. Атака Америки будет произведена не ядерным оружием, а ограниченным контингентом наших вооруженных сил! Сан-Франциско, вместо того чтобы стать большущей Хиросимой, приобретет вид урбанистического полигона. Что происходит в это время в остальном мире, как к этому относится ООН и компания не известно. С другой стороны, если бы по Сан-Франциско ударили парой баллистических ракет, то JetFighter назывался бы Harpoon'ом, а правила игры резко бы поменялись. Лично я просто тащусь от сюжета. Такое нечасто встретишь.



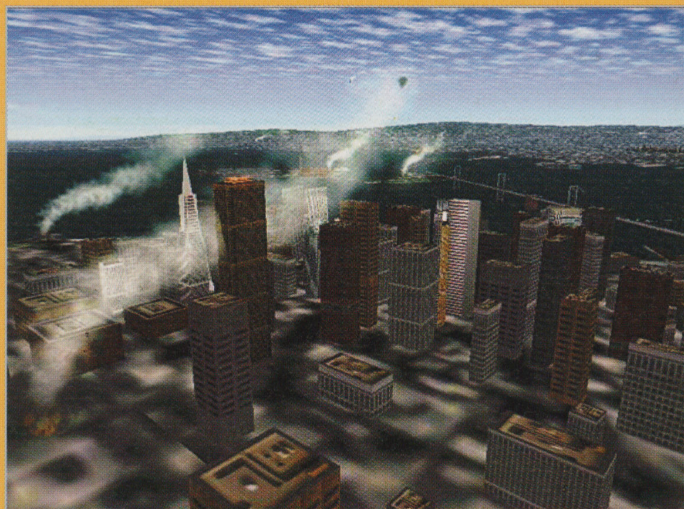
Безоблачное небо наполняется десятками ракет, тарахтит шестиствольный пулемет, русские танки взрываются посреди Сан-Франциско!

В JetFighter'е нам не придется долго разбираться в системе управления закрылками при посадке и нюансами работы двигателя при снижении температуры окружающей среды. Тут вся полетная рутина сведена к минимуму: сел в самолет и летай, дави себе на гашетку, кружась среди небоскребов. Трах-тарарах, бух — еще один «МиГ» заполыхал адским пламенем, включаем форсаж — вжжж... Лепота.

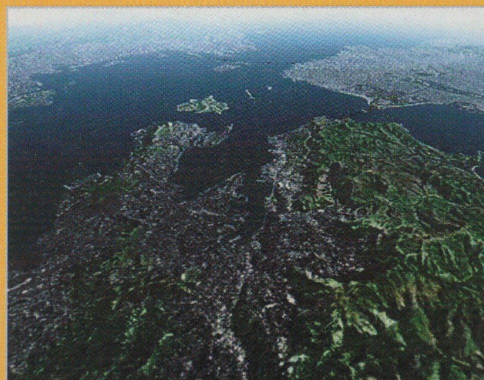
Вся полетная рутина сведена к минимуму: сел в самолет и летай, дави себе на гашетку, кружась среди небоскребов.

Управление, конечно, не сводится к нажатию одной клавиши, как в проекте Миколаса Банкина Нихтфирштейн 1Д (MG №5, 1999), но разобраться в нем за пару минут сможет каждый. Для наиболее эффективной, а скорее, эффектной борьбы вам предложен выбор из трех самолетов: F-14 Tomcat, F/A-18 Super Hornet и F-22 Raptor. Оружие же не отличается многообразием: ракеты AIM-120 AMRAAM, для воздушного боя, шестистволка M61-A1 Vulcan и бомбы лазерного наведения GBU 24 2000lb. А так, несмотря на аркадность игры, разработчики говорили о том, что в ней были использованы технологии, до этого применявшиеся флотом США в тренажере F-14 Tom Cat.

Вообще JetFighter отличается от остальных симуляторов тем, что это просто игра в самолетики. Можно даже сравнить его с TopGun'ом для «Денди». Иногда это бывает приятно, правда, в таком случае можно в серьезном симуляторе коды врубить. Игра для маньяков, которые получают удовольствие от взрывов и необоснованного насилия (прочтя это, дети до 13 лет вскакивают и сразу бегут ее покупать). Шоу, одним словом.



Некоторые жители Сан-Франциско смогут узнать свой дом, полыхающий после попадания в него очередной ракеты. Но вот такой привилегии удостоятся только жители центральных кварталов. Остальным же не положено любоваться текстурированным планом родного жилища.







Графика — конек JetFighter'а. Именно она придает игре неповторяемый колорит. Взрывы неописуемо красивы, таких и в жизни не увидишь. Пламя рвется из подбитого самолета, и алюминивый...(кот/шершень/раптор), оставляя за собой полосу черного полупрозрачного дыма, уходит в штопор. Озвучены взрывы, по словам разработчиков, тоже замечательно. А это очень важно. Ведь не озвучивать же такую красоту с помощью голосовых связок, как в старые времена.

Ландшафт. Разработчики постарались в точном воспроизведении Сан-Франциско. Город будет полностью соответствовать плану. Это, наверно, будет интересно особенно для самих американцев. Можно найти свой дом, а можно и не найти. Город проработан очень хорошо. Улиц с движением, конечно, нет, но с высоты этого не замечаешь. Точно будут присутствовать наиболее знаменитые здания такие, как «Трансамериканская компания», мост «Золотые Ворота», тюрьма «Алькатраз» и другие достопримечательные места (за справкой обращаться к краеведам). Кроме самого города, в игре будет присутствовать пространство вокруг него площадью аж в 50000 (пятьдесят тысяч) км? Но ведь там же вокруг в основном море, так что не обольщайтесь.



В игре присутствует более тридцати миссий, на протяжении которых вы будете уничтожать агрессоров, защищая американскую мечту от посягательств русской армии и военно-морского флота. Многопользовательский режим тоже не забыт. А как же без него будет существовать такая игра? Предусмотрены кооперативный и дефматчевый режимы. Количество игроков — до 16 человек.

Насчет JetFighter'а можно долго спорить, начиная этикой и кончая эстетикой. Лично мне нравится подход к игре товарищей из Mission Studios. Прикольный сюжет, мочиловка вместо симулятора и полное отсутствие инопланетчиков (ненавижу!!!) — такого давно уже не было. MG



Диагноз

Игра JetFighter является ярким представителем жанра аркадных симуляторов. Таких я уже очень давно не видел. Хорошо это или плохо — судить вам, но лично меня сюжетный идиотизм задел за душу. Игра ожидается страшно веселая и красивая.

Орка-разборка

GorkaMorka

Название этой игры звучит слишком по-русски. Но не впадайте в заблуждение — это вовсе не российская игра. Выпускают ее американцы, компании Real Sport и Ripcord Games, а прототипом для разработки стала настольная игра, основанная на также совершенно не российской игровой вселенной — Warhammer 40 000.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

GorkaMorka
Жанр: боевые гонки
Разработчик: Real Sports
Издатель: Ripcord Games
URL http://www.ripcordgames.com
Дата выхода: октябрь 2000 г.

Слово «gorkamorka», как показало беглое исследование, придумали орки. Они же участвуют и в игре, соревнуясь друг с другом на гоночной трассе. Кто знаком с орками, но никогда не сталкивался со вселенной Warhammer 40 000, может подумать, что это какие-то средневековые разборки на телегах. Нет, на самом деле в этом мире орки прекрасно оснащены технически, хотя внутри остались такими же невыдержанными и тупыми тварями. Собственно это и привело к появлению жестоких соревнований.

На одну пустынную планету упал космический корабль. В нем сидели наши новые знакомые. Никакой другой расы поблизости не оказалось, а жить без борьбы для орков неинтересно. Поэтому они сколотили несколько банд и стали доказывать друг другу свое превосходство. По какой-то



Интересно, что означает поднятая рука? Похоже, это сигнал поворота. Вот такие они — орки: двигатель изобрели, а лампочку, чтоб мигала, нет.





Прямо не машина, а тачанка: едет и расстреливает тех, кто сзади.



Какие-то мы совсем последние... Впрочем, без разницы, главное — побольше врагов нашинковать.



Какое все красивое! И горячее...

причине (нам, конечно, понятно, что во всем виноват человек, придумавший новую настольную игру) они избрали в качестве инструмента машины. Но шумахеров и хаккиненов в орочьем роду не появилось. Предполагаемая гонка свелась к беспорядочному побоищу.

Новоявленные спортсмены докатились до того, что перестали даже обращать внимание, кто пришел к финишу первым, кто вторым, а кто последним. Победитель определяется по количеству повреждений, нанесенных соперникам. За это полагается денежный приз, который можно потратить на совершенствование своего боевого багги.

Вот в общем-то и вся игра. Вам предлагают стать орком и остервенело мочить всех и вся. Задача понятная и не требующая особых навыков вождения. Если это вам нравится, читайте дальше — будут приятные подробности.

В этом мире орки прекрасно оснащены технически, хотя внутри остались такими же невыдержанными и тупыми тварями.

Трасса, по которой мчатся участники, а среди них и вы, полна неожиданностей. Плохо зная дорогу, вы легко попадете в ловушку и станете лакомой добычей для каждого проезжающего мимо орка. Но можно заставить ловушки работать и на вас, если правильно их настроить. Тогда уже другие в них попадутся, а вам начислят дополнительные очки.

Машина ваша предназначена для двоих, водителя и стрелка. Вы можете быть и тем, и другим, на ходу меняя свой статус и доверяя оставшуюся роль компьютеру. Поверьте, ничего плохого он не сделает — не тупее реального орка. Так что смело бросайте руль и полностью отдавайтесь отстрелу зазевавшихся конкурентов из большой пушки и так же без колебаний возвращайтесь к управлению, когда на дороге попадутся опасные участки.

Во время стрельбы есть смысл поражать определенные элементы машин. Это эффективно отразится на возможностях конкурентов. Пробитое колесо не позволит им ехать быстрее, а поврежденный двигатель просто превратит их в беспомощную груду железа.

Но самое главное — работайте на публику. Она это любит. Если ваши действия удачны, фанаты на радостях прорвутся к сторожевым башням, расставленным вдоль трассы, и добавят проблем врагам своего кумира.

Когда время так называемой гонки истечет, вам сообщат результат и выдадут награду. Можно будет заняться переоборудованием машины. Ваш багги состоит из нескольких частей, которые можно менять по отдельности — это оружие, броня, шасси, двигатель и шины. Чем лучше детали, тем проще будет заработать больше денег. Чем больше денег, тем лучше детали можно купить. Вот такой замкнутый круг. Правда, не исключены вариации: можно деталь и не покупать, а просто занять или нагло стащить.

Без вездесущих РПГ-элементов не обошлось и в этой игре. С каждым разом ваши орки будут набираться опыта, повышать свои



Разогнались мы, однако, неплохо! Прямо «Формула-1». Только у нас еще и пушки есть.



Закладываем крутой вираж и расстреливаем зазевавшихся конкурентов.



Ага! Взорвался! Надо было думать, когда лез в схватку с асами.

характеристики, становиться уважаемыми в определенных кругах и получать доступ к новым, более прибыльным трассам.

Для графической реализации игры Real Sports использовал свой собственный движок. Выглядит он относительно неплохо, картинка получается четкой и понятной. Немного мрачно, но это больше претензия к миру, где происходят соревнования, чем к технической части. Взрывы и выстрелы изображены хорошо, хотелось бы их заодно послушать, но такой возможности не представилось. Рассеянный свет прожекторов уже не новинка, но все-таки эффект производит. Впрочем, все рассуждения о графике несколько бессмысленны: основное впечатление будет от динамики игры, чего никак не отразишь на статичном скриншоте. И тут все опять упирается в технические возможности компьютера — если он совсем слабый, играть будет тяжело.

В многопользовательском режиме GorkaMorka обещает завоевать множество приверженцев. Одновременно в нее могут играть 16 человек на восьми машинах, распределив между собой роли стрелков и водителей. Тут главное — собраться всем вместе, а дальше оно само понесется. Что может быть круче глобальной месиловки?

Так что готовьтесь к выходу игры стать орками. MG



По-моему, не стоило так быстро ехать...



Бэмц! Больше столкновений — больше денег.



Как виляет, а? Думает, это его спасет!

Диагноз

Орочьи гонки на боевых багги, полностью лишенные смысла, если не стрелять. Финиша здесь нет, просто наматывайте круги и расстреливайте всех подряд. Напоминает Carmageddon, только прохожих давить не дают. На ходу можно меняться с компьютером, становясь то водителем, то стрелком.

Ну очень гадкий утенок

Pure Power

Еще одна фирма из полуближнего зарубежья занялась разработкой RTS. Теперь это румынская команда Piron со своей игрой Pure Power. Может, идеи в игру заложены и хорошие, но, глядя на скриншоты, непонятно, плакать или смеяться.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Графика просто умопомрачительная. В том смысле, что вызывает сомнение в здравости собственного рассудка. Игра ведь не распространяется как бесплатная или условно бесплатная, она претендует на серьезное отношение, но назвать эту работу профессиональной я не могу. И ладно бы внутри Румынии ее предлагали — это вполне приемлемо: отечественный разработчик предлагает отечественную игру для отечественного покупателя — так и в других странах делают, но ведь тут взят курс на мировой рынок, где рыщут такие монстры, как целая семья C&C, Starcraft и огромный выводок новых трехмерных стратегий в реальном времени.

Однако я был бы не я, если бы мысли в моей голове бродили строго по прямой и ни в какие темные закоулки не сворачивали. Да, графика создает первое и, наверное, самое важное впечатление об игре. Но она не обязательно лучшая ее часть. Вот с такой идеей уже легче воспринять Pure Power. А дальше совсем оптимистические мысли появились: выглядит все не ахти, но посмотрите, как соблюдается масштаб! Здания практически достигли реальных соотношений с размерами пехотинцев и техники. Хоть что-то приятное, но все равно лучше от созерцания картинок оторваться и разобрать внутреннее устройство игры.

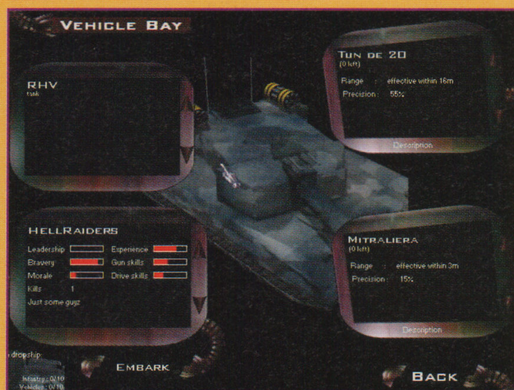
Тут все действительно умнее. Хотя что тому причина? Взять, например, строгое ограничение на число юнитов. Нельзя сказать, что в других стратегиях можно

Паспорт

Pure Power

Жанр:	RTS
Разработчик:	Piron
Издатель:	не объявлен
URL	http://www.piron.com
Дата выхода:	2001 г.





Тяжелую технику можно оснастить различным оружием, но пока на это не хватает ресурсов.


Разделившись на две группы, солдаты прочесывают местность. Уже скоро враг будет обнаружен, и завяжется перестрелка.

набрать бесконечную армию, но они, по крайней мере, делают вид, что так оно и есть. Тут же «не более», и точка. Может, игра просто затормозится до невозможности, если сделать больше? Или просто зависнет?

Все имеющиеся в наличии войска делятся на три группы — пехотинцы, обслуга и пилоты. Первые воюют в пешем порядке и могут быть экипированы тридцатью различными видами оружия и двенадцатью типами брони. Вторая группа солдат и офицеров управляет различной наземной техникой — танками, артиллерией и транспортами. Тут в наличии 30 основных видов техники, на которую можно ставить различные пушки, пулеметы, лазеры, ракетные установки, плазменные орудия и прочее тяжелое вооружение. Последняя, третья, группа осуществляет воздушную поддержку.

Все солдаты от миссии к миссии набираются опыта и развивают свои навыки, повышая лидерство, меткость и еще ряд характеристик. (В этом ничего нового нет, сейчас уже каждая новая стратегия содержит РПГ-элементы.)

Еще в игре есть ресурсы. Называются они Честь и... нет, не совесть. Второй ресурс — Удача. За Честь можно нанимать хорошо обученных солдат, а за Удачу — покупать более продвинутое вооружение и технику. Накапливаются эти ресурсы при прохождении миссий. Чтобы заполучить лучших бойцов, нужно с имеющимися в наличии отрядами выполнить ряд заданий, желательно с максимальной эффективностью и минимальными потерями. Тогда, воодушевленные громкими победами, к вашей команде согласятся присоединиться даже самые умелые воины.



Графика создает первое и, наверное, самое важное впечатление об игре. Но она не обязательно лучшая ее часть. Вот с такой идеей уже легче воспринять Pure Power.


Солдаты шли на водопой организованной толпой...

Есть в игре и третий ресурс, но он неподконтролен игроку. Это технический уровень, зависящий от состояния вселенной. Чем он выше, тем мощнее будут орудия и машины. Хотя напрямую технический уровень не изменить, некоторая зависимость от характера игры в него заложена, так что нужно действовать разумно.

Pure Power содержит более 200 нелинейных миссий, расположенных в виде разветвленной структуры. Игрок за одну кампанию выполняет 30 заданий, так что остается много вариантов для повторных прохождений. По расчетам разработчиков в среднем на миссию тратится 20 минут, из чего можно заключить, что они небольшие.

Сейчас Piron ищет издателя, и я подозреваю, что может найти его в России. Так что есть вероятность увидеть Pure Power на русском языке. Нужно оно нам или нет — не знаю. С этой игрой ничего до конца не ясно. С виду — очень гадкий утенок, а во что он превратится — неизвестно. Когда игра появится, лучшее ее не брать сразу, а как-то посмотреть бесплатно и только после этого решать, стоит она покупки или нет. MG

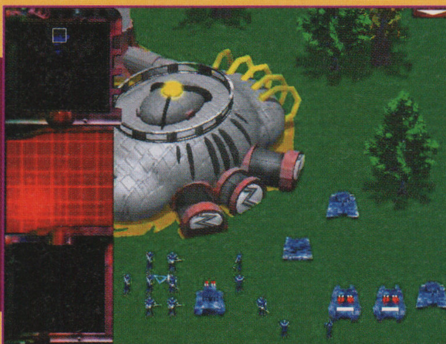


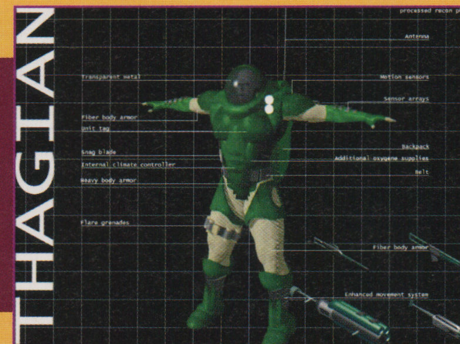
Диагноз

Совершенно жуткая графика оставляет игре мало шансов на успех. Чтобы перекрыть этот недостаток, понадобится полнейшая проработка всех игровых моментов. Если будут произведены многочисленные доработки и улучшения, это позволит Pure Power стать конкурентоспособной, иначе ее ждет провал.



Отсутствие мощного вооружения и куча датчиков однозначно определяют — перед нами разведчик.


Тусуемся возле завода. Какой же он большой...



А здесь можно посмотреть на экипировку пехотинца. Прямо-таки Шварц, каким он предстал в «Коммандо».

Троянская война — народу!

Pantheon

Одной из основных составляющих концепции Pantheon, по словам ее разработчиков, является, возможно, не слишком оригинальная, но все же идея сделать игру, которая будет понятной и интересной не только любителям древнегреческих мифов, но и не слишком «подкованным» в этом отношении людям. А с другой стороны, геймеры, знакомые с данной тематикой не понаслышке, все-таки получат свой заслуженный бонус в виде удовольствия от игры, добротно скроенной с учетом всех мифологических изысков. Прочие же подкуются.

Сано

В основе Pantheon покоится знаменитый миф о Троянской войне. Для неосведомленных: Афродита, богиня любви и красоты, родившаяся из морской пены, помогла Парису, прекрасному сыну царя Приама из Трои в благодарность за то, что он выступил судьей в ее пользу в споре о яблоке раздора, выкрасть прекрасную Елену, дочь Зевса. Верные своей клятве защищать ее, все греческие цари и герои приняли участие в ожесточенной Троянской войне, чтобы вернуть Елену. А если боги гневаются, то тут уж, пожалуй, не до шуток.

Для начала придется определиться с божеством, за которого в дальнейшем мы и будем проходить все 15 кампаний Троянской войны. На данный момент игра обладает Пантеоном, включающим в себя 12 чле... простите, божеств. Ну просто боги на любой вкус, посудите сами: Зевс, Гера, Посейдон, Аполлон, Артемида, Афродита, Гефест, Афина, Деметра, Дионис, Арес и другие, не менее великие и могущественные. Вдобавок сейчас разработчиками рассматривается возможность расширения Пантеона до 18 пантократоров (добавятся Гермес, Геката, Персефона, Гестия, Пан и Асклепий). Маленькое отступление. Лично мне непонятно стремление девелоперов к расширению, ведь, как известно, именно 12 — число божеств, образующих круг, внутри которого олимпийские боги разделены на 6 пар (например, Зевс — Гера, Аполлон — Артемида). Но оставим инсинуации на совести разработчиков. Итак, ясно, что выбор «своего бога» будет не из легких, ведь каждое божество обладает своими особыми неповторимыми достоинствами, хотя вначале все имеют один уровень силы. Скажем, Артемида, богиня луны, а также охоты и живой природы, почему-то лучше управляет слабо развитыми народами. Великий Зевс, напротив, предпочитает более совершенные и образованные общества и соответственно сотворит в результате могущественное высокоразвитое государство. Аполлон, отождествлявшийся в древности с богом Солнца, а также являвшийся богом гармонии, духовной деятельности и искусств, соответственно лучше проявит себя в развитии искусств, в то время как Гефест будет более эффективен в индустриальных перипетиях. В общем, сфера влияния божества и характер подвластного ему общества тесно взаимосвязаны. Например, Деметра, являющаяся богиней сельского хозяйства, будет иметь большее влияние на фермеров. Ее могущество будет влиять на количество фермеров, которые в свою очередь, отдадут ей свои силы, позволяющие еще более усиливать сельскохозяйственное сообщество. А оно отдаст сторицей свою энергию, которая... ну, в общем, идею вы, я думаю, поняли

Выбор «своего бога» будет не из легких, ведь каждое божество обладает своими особыми неповторимыми достоинствами.

Паспорт

Pantheon
Жанр: стратегия
Разработчик: Frog City
Издатель: TBA
URL: http://www.frogcity.com
Дата выхода: начало 2001 г.

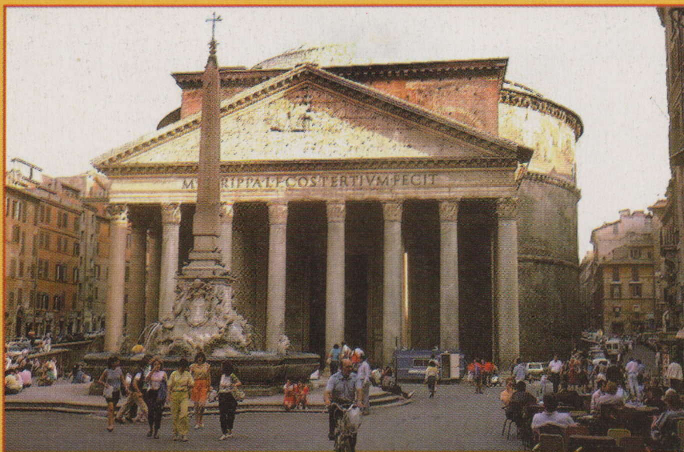






Из правого верхнего угла на нас угрюмо смотрит Зевс. Он здесь самый главный... А левее него вольготно расположилась Афродита, между прочим, из-за нее и начался Троянский конфликт, так что именно благодаря ей мы скоро и увидим Пантеон.





Узнаете? Правильно, это римский Пантеон. Между прочим, он является величайшим античным купольным сооружением. В нем целых 43 метра высоты, а в куполе зияет дырка — дабы свет проникал.

и определенную цикличность уловили. Таким образом, появляется гуманный ненасильственный способ борьбы с вашими врагами. Если между Артемидой и той же Деметрой имеются разногласия, Деметра может просто начать создавать фермы на территории Артемиды. В случае успеха, когда фермы достаточно распространятся, охотничьи лагеря, от которых зависит сила Артемиды, начнут постепенно исчезать, ибо сосуществовать вместе им совсем не просто.



Но одного бога нам мало. Так что можем принять на работу до трех других божеств, которые вместе образуют могущественную коалицию и объединят силы в борьбе за свои интересы.

Но одного бога нам мало. Так что можем принять на работу до трех других божеств, которые вместе образуют могущественную коалицию и объединят силы в борьбе за свои интересы. А чтоб совсем не кисло было, наймем им в помощь штук эдак шесть-восемь различных героев. Пусть побатрачат: попринимают на работу новых героев, поборются в сражениях да поищут технологии. В начале игры мы в загашничке имеем по крайней мере одного героя, и он (или она) является своего рода вашим постоянным агентом на земле. Чтобы принять на работу новых героев или добавить новых богов в свой Пантеон, необходимо посылать героев в дальние странствия на поиски различных артефактов, технологий и прочих ценностей. Таким образом, герои — залог роста всего и вся.

Для получения технологий героям придется выполнять различные поручения, выдаваемые какими-то темными личностями (ну типа принести что-то им или убить кого-то). Причем уровень сложности этих квестов будет колебаться в зависимости от ценности награды за их исполнение. Кстати, если вам приглянулся, скажем, какой-то артефакт, то можно его не отдавать заказчику и оставить себе, но, конечно же, получить от него что-либо в дальнейшем будет очень и очень трудно.

Вообще, многострадальные герои — главные воюющие силы в игре. Конечно, их усилия могут быть дополнены вмешательством богов, маленькими человеческими армиями, завербованными в наших городах, и различными мифическими монстрами. Кстати, устрашать нас будут около пятидесяти монстров, каждый из которых, если не абсолютно мифологически точный, то, по крайней мере, мифологические корни имеет (типа горгона по бабушке или там фурия по двоюродному прадедушке). Играющие встретятся с гидрами, драконами, кентаврами, горгонами, гарпиями, гигантскими крабами, сфинксами, скелетами, волками, титанами и массой других замечательных зверушек, которые будут этому рады.

Для получения технологий героям придется выполнять различные поручения, выдаваемые какими-то темными личностями.

Для связи богов с землей используются священники, которые в игре почти столь же важны, как и пресловутые герои, хотя и имеют гораздо меньше способностей. Священник выполняет исключительно экономические функции и отвечает за создание строений — эдакий прораб. Им, стало быть, мы всей стройкой и заправляем — только успевай деньги отстегивать, а уж как он там богу на душу положит — не наша забота.



И вообще, основная задача игрока — принимать глобальные решения, серьезно влияющие на развитие своей территории, то есть макроадминистрирование. И трястись за благоденствие каждой отдельной фермочки, как, например, в Age of Empires, вовсе не обязательно.



Мир Пантеона разделен на области, принадлежащие различным племенам; для каждого племенного региона, в котором вы имеете храм, вы получаете одного священника. Начинается все с возможности создавать дома, регистрационные, охотничьи и сборные лагеря (чем-то до боли знакомым повеяло). Как только герои со компаниями начнут приносить большее количество прибыли, можно начинать создавать более сложные специализированные строения. А какие — военная тайна. Различные племена будут использовать одни и те же виды строений. А особенности построек проявятся в зависимости от ваших действий.

Кстати, для управления армиями, героями и священниками создан удобный боевой интерфейс, который некоторым может отдаленно напомнить интерфейс из Baldur's Gate.

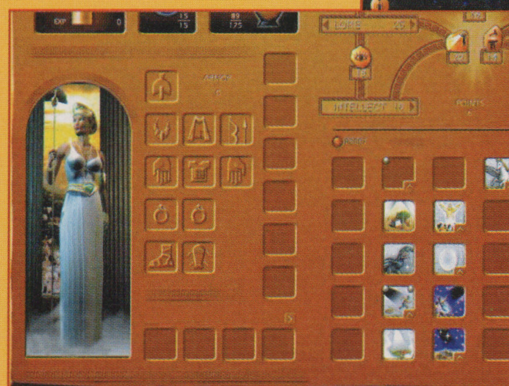


Битва богов… А перед богами хорохорится самый настоящий герой, а за ним скачут человеки с лошадиными телами (в миру более известны как кентавры). По-видимому, они желают обменяться головами с человекобыками.

Сила, возможности и власть каждого бога определяются количеством имеющейся у него в запасе амброзии — святого нектара. Амброзия используется для вмешательства в ход событий при помощи заклинаний, магии и прочих трансцендентных манипуляций. Ее количество напрямую зависит от числа довольных богом людей. Множество счастливых поклонников обуславливает быстрейшее восстановление амброзии и больший ее запас. Единственное место, где скапливается благодатное вещество, — Олимп, на вершине которого согласно преданиям расположена резиденция царя всех богов Зевса. Как только запас амброзии истощается, бог должен прийти на гору и подзарядить свои аккумуляторы. Божества, поверженные в сражениях, должны также устремляться на Олимп, дабы залечить свои раны и затем с новыми силами ринуться в бой.







У Геры осталось не так много амброзии. Скоро ей придется вздыматься на вершину Олимпа за дозаправкой.

Не хочу утомлять статистическими выкладками, замечу лишь, что в Pantheon будет двенадцать разных ресурсов, которые называются камнями: шесть драгоценных и шесть полудрагоценных. Каждый из камней связан с определенным элементом, и все они используются Гефестом для создания волшебных предметов.

Демка Pantheon появится где-то осенью, а на данный момент ясно, что игра будет обладать отличным мифологическим контекстом и интересными тактическими возможностями. Но удастся ли разработчикам придать динамичность игровому процессу? Вот в чем вопрос. А нам остается подождать еще несколько месяцев, и тогда мы получим великолепную возможность принять непосредственное участие в событиях одного из самых знаменитых древнегреческих мифов. MG

Диагноз

Pantheon обладает весьма интересным мифическим сюжетом и тактическими возможностями, могущими заставить каждого почувствовать себя настоящим стратегом, что делает проект потенциально успешным и привлекательным с точки зрения геймплея. Но вот графика явно не блещет и делать этого похоже не собирается... Впрочем, это мелочи — главное, нам предлагают побыть Богом.

Жертвоприношение новому тысячелетию

Sacrifice

До чего же все-таки коварные эти разработчики компьютерных игр. Взять, к примеру, наших любимых Shiny Entertainment. Ведь до последнего времени никто ни сном ни духом не ведал, что в подпольных лабораториях этой компании полным ходом идет разработка весьма многообещающего проекта Sacrifice. Но дождь не может идти вечно.

Иван Помидоров

Точно так же не может вечно скрываться от нас информация о сколько-нибудь значимых событиях в игровой индустрии. И вот наконец-то мы получили фактически из первых рук последние известия о том, чем же на самом деле окажется Sacrifice. Правда, для этого пришлось принести в жертву домашнего грызуна, которого после бессонных ночей бегания возле монитора во время Internet-серфинга стошнило прямо на родной коврик. Впрочем, не буду жаловаться на судьбу — жертвоприношение является неотъемлемой частью новой игры.



Sacrifice представляет собой 3D-RTS, что может увидеть каждый, аккуратно кинув, чтобы не разбился, пытливый взгляд на скриншоты. В новом проекте игрокам предстоит натянуть на себя шкурку колдуна, закинутого загадочными силами в сказочный мир, управляемый пятью Богами.

Паспорт

Sacrifice

Жанр:	3D-RTS
Разработчик:	Shiny Entertainment
Издатель:	Interplay Productions
URL	http://www.sacrifice.net
Дата выхода:	январь 2001 г.







Несмотря на то, что елки, которые можно увидеть на заднем плане, похожи на какие-то жалкие пародии своих натуральных собратьев, их можно с успехом использовать для организации засад.



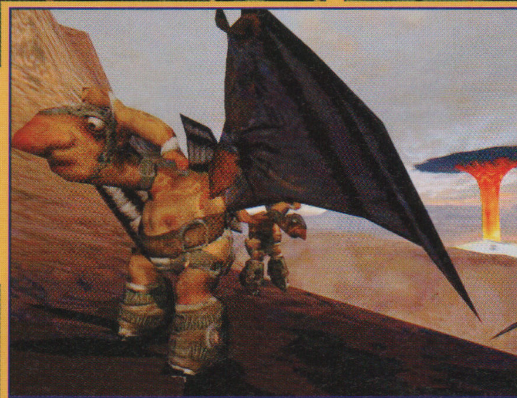
Для победы в игре командирам необходимо иметь в своем отряде самых разнообразных бойцов. Помимо пехоты, ощутимый вклад в разгром врага могут внести боевые мухи, зависшие среди елок.

Хотя настоящих Богов в игре будет лишь четыре. Это Джеймс — Бог Земли, Стратос — Бог не шоколада, но Знаний, Чарнел — Бог Смерти и Пиро — Бог, соответственно, Огня и прочей пиротехники. Пятой в их компании является Богиня Жизни Персефона. Хотя с таким именем, честно говоря, ей гораздо больше подошла бы роль Чарнела. В любом случае, несмотря на доставшиеся им роли распорядителей судьбой Вселенной, обитатели виртуального Олимпа решили не останавливаться на достигнутом. Все они резко стали мечтать о том, как бы стать единственными и самыми-самыми. Следовательно, закон джунглей — «каждый сам за себя!» — стал успешно претворяться ими в жизнь. Но пачкать свои божественные лапки о морды собратьев по Пантеону небожители не захотели. Эта почетная обязанность была возложена на магов, колдунов и волшебников, отчаянно сражающихся друг с другом под лозунгами: «Нет Бога, кроме [подставить по вкусу], и я — пророк его!»











Для того чтобы несколько облегчить себе жизнь и не страдать, создавая огромные пространства, видимые невооруженным взглядом, разработчики ввели в игру смену дня и ночи. Хотя никакой туман не мозолит глаза, все равно ни черта не видно.

Вступая в игру, виртуальным магам придется сделать выбор: кому они будут приносить жертвы на протяжении всего Sacrifice. Конечно, первыми от жертвоприношения пострадают близкие и родственники. Ведь, судя по всему, новый проект Shiny Entertainment надолго выдернет из полноценной жизни огромное количество игроков, которые выберут для себя путь служения тому или иному божеству. К слову сказать, от их выбора будет напрямую зависеть то, как станут разворачиваться события в Sacrifice. Превратившись в адепта Бога, стратеги и тактики получат возможность пользоваться его силой, призывать на помощь волшебных существ и портить заклинаниями врагам кровь в жилах и стратегические запасы пива на их складах. Однако каждый из представителей высших сил специализируется в конкретной области. Поэтому арсеналы, которые эти пять Богов с радостью предоставят религиозным фанатикам, на чьем счету уже наверняка есть по несколько ритуальных самоубийств, будут в корне и даже в вершках отличаться друг от друга.

Вообще, если человек умер — это надолго. Если он глуп, то это уже навсегда. Но если он умен, то он всегда имеет возможность изменить свое мнение о том, что делать и как жить дальше. Ведь у любого думающего человека есть право передумать. Не забыли об этом и разработчики нового проекта. Поэтому в игре маги смогут в любой момент переметнуться за пазуху к тому или иному Богу. Для этого достаточно всего лишь начать вести обычную повседневную агитацию за избранного высшего существа. В результате Sacrifice превращается полностью в нелинейную игру, поскольку, сами понимаете, в наши дни сменить вероисповедание даже проще, чем купить у метро фальшивые елочные игрушки. При всем при этом делать это можно сколь угодно часто.



На ледяных полях сражений выигрывают только подготовленные бойцы. Всего один «прокаченный» монстр может легко справиться с небольшой толпой вражеских гопников.

Особый, не побоюсь этого слова, RPG'шный шарм добавляет игре и то, что все навыки, умения и способности, которые рано или, скорее, поздно появятся у виртуальных магов, будут



Вообще, если человек умер — это надолго. Если он глуп, то это уже навсегда. Но если он умен, то он всегда имеет возможность изменить свое мнение о том, что делать и как жить дальше.

абсолютно индивидуальными. Более того, даже волшебные существа, поступающие в распоряжение бойцов, смогут похвастаться совершенно уникальными характеристиками. Причем в Sacrifice можно насчитать более 50 видов разнообразных зверюшек. Все они представлены очень симпатичными моделями. Это касается даже человекоподобных персонажей: друидов и всадников Персефоны, несмотря на то, что в реальной жизни «человек» — звучит гордо, а выглядит отвратительно. Что же касается других героев, то и чудовищных насекомых вроде огромных ос и прозрачных тараканов и мутировавших барабанов увешанных вращающимися лезвиями, практически невозможно отличить от настоящих.

Очень милым является и то, что, помимо симпатичного дизайна, каждый персонаж сможет похвастаться еще и уникальными звуками, которые он издает в процессе своей жизнедеятельности в мире Sacrifice. Благодаря оригинальным шумовым эффектам игроки никогда не перепутают, какой монстр или мутант приближается к ним с тыла, в то время как сами они будут заняты разделыванием очередной тушки какого-нибудь суслика на алтаре своего Бога.

Не меньшее впечатление, чем изображение моделей героев, в игре производят и пейзажи, создающиеся с помощью уникального движка. В Sacrifice разработчикам удалось добиться отличного соотношения масштабов всех объектов. В результате создается впечатление по-настоящему огромного мира. При правильном выборе угла обзора можно наслаждаться всеми красотами страны чудес и жертвоприношений, которые готовы раскинуться до самого горизонта и не выказывают ни малейшего желания спрятаться за гнусным туманом. К сожалению, одновременно ужиться среди графических чудес могут лишь несколько десятков персонажей. Единственным утешением может служить тот факт, что большую часть времени, проведенного в кадре, эти герои будут резво крошить друг друга в мелкий винегрет и видом своих расчлененных тел веселить игроков.

Причем кровавое рубилово и душераздирающее мочилово, как сказал бы ослик Иа-Иа, принесут массу положительных эмоций вне зависимости от исхода битвы. Ведь несмотря на то, что Sacrifice является по большому счету стандартной RTS, основанной на принципе коллекционирования полезных ресурсов, этот процесс в ней максимально упрощен. Поэтому создать новое воинство, если старое падет от рук вражеских религиозных фанатиков, в игре проще простого.

Для того чтобы наплодить несметное войско, колдунам требуется лишь мана и бессмертные души. Мана является неограниченным ресурсом и встречается в виде фонтанирующих образований на всех уровнях. Чтобы пополнить ее запас, необходимо забыть о том,













Гигантские растения, колышущиеся в центре экрана, хотя и живые, но соблюдают нейтралитет и не ведутся ни на какие призывы, включая сигнальные ракеты и разноцветные свистки.















чему нас учили в школах, зато вспомнить то, за что ругали в институтах и забирали в милицию в более зрелом возрасте. Хулиганы со стажем, конечно, сразу догадались, о чем идет речь, но я все же озвучу эту мысль: мана в Sacrifice добывается путем купания в волшебных фонтанах. К слову сказать, милиции в игре не встречается (по крайней мере, в демоверсии), поэтому заниматься этим можно совершенно безнаказанно.

Чуть сложнее дело обстоит с душами. Добыть их можно на кладбищах, где, как правило, тусуется масса страшных, но симпатичных привидений. Однако конкуренты довольно быстро исчерпают эти источники пушечного мяса. И выход остается только один — добывать трофеи. После гибели на поле боя любого воина его душа почему-то не отправляется в кругосветное путешествие, а зависает над трупиком. После этого зазевавшегося призрака можно поймать и отправить служить по второму кругу, сославшись на то, что приказ о демобилизации еще не подписан руководством.

Заниматься всем этим, естественно, придется игроку. Вообще, в Sacrifice все события развиваются вокруг главного





персонажа — колдуна, которым виртуальный боец и управляет. Соответственно, гулять по древним кладбищам, собирать цветы и части тел мертвых мышек придется точно так же, как и в самом настоящем action-боевике. Суть основной стратегии заключается в том, что игроки, являясь отважными бойцами, посылают навстречу врагам отряды своих монстров, а сами поддерживают их ободряющими окриками: «Вперед, [beep]-[beep]-[beep]!», и иногда магическими заклинаниями. Если же по дурости маг ломанется в гущу боя, где и погибнет, то спустя несколько секунд он воскреснет на своей базе — возле алтаря. Именно разрушение этого культового строения ведет к окончанию игры и встрече с непосредственным начальником.

К сожалению, это вся информация, которую нам удалось выбить из разработчиков, даже угрожая им самыми страшными карами. Со слезами на глазах (по крайней мере, они читались в строках чата) они признались, что не хотели сообщать об игре до того момента, как она будет окончательно готова, и попросили на некоторое время попридержать выход статьи. Я честно выполнил обещание и прождал 17 минут с момента окончания разговора. Впрочем, до релиза Sacrifice еще остается несколько месяцев, и мы наверняка еще не раз выйдем на связь с ребятами из Shiny, чтобы добыть для вас новые сведения о проекте. И тогда даже скептики поймут, что это та игра, которая достойна открыть новое тысячелетие. MG



Диагноз

Пожалуй, Sacrifice является именно той игрой, которую столь долго ждали легионы игроков, мечтающих стать новыми мессиями. Возглавив воинство, поклоняющееся тому или иному Богу, они смогут проделать путь от простого юродивого до настоящего пророка. И лишь в их руках или иных конечностях будет находиться будущее сказочного мира. Коль нет пророков в нашем отечестве, пусть они окажутся в мире Sacrifice.

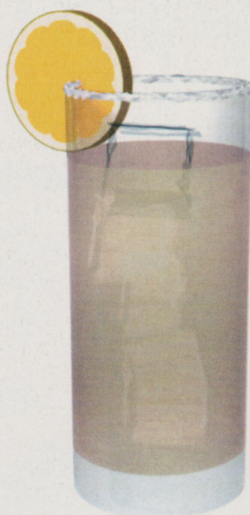
Соленая собака

Бокалы:
хайболл

Компоненты:
- водка — 50 мл
- грейпфрутовый сок — 100 мл

Украшения:
Долька лимона, палочка для размешивания

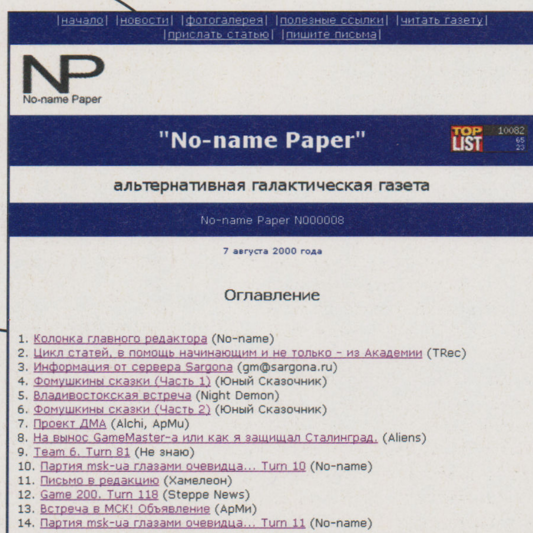
Комментарии:
Украшается соленой окаемкой, в связи с чем собака и становится соленой. Любители острых ощущений могут попробовать «Перченую собаку».



Здравствуйте, товарищи геймеры. Расскажу я вам сегодня сказочку про игры не простые, а про игры PBeM'ные (расшифровывается как Play by e-Mail), проще говоря, играемые по электронной почте. В прошлом нашем номере один знатный дядька с бородой, Демон, уже писал про одну из них — VGA Planets. Но, как говорится, не «Планетсом» единым. Посему давайте попробуем рассказать про PBeM еще немного.

PBeM-игры, большие и маленькие!

Николай Панков ака Лыжник



|начало| |новости| |фотогалерея| |полезные ссылки| |читать газету|
|прислать статью| |пишите письма|

NP
No-name Paper

"No-name Paper"

TOP LIST 10082 65 23

альтернативная галактическая газета

No-name Paper N000008

7 августа 2000 года

Оглавление

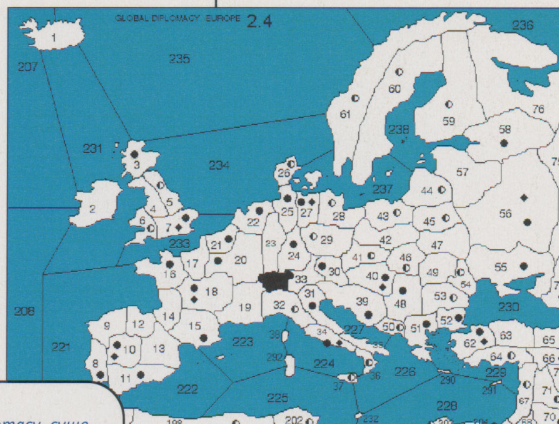
1. Колонка главного редактора (No-name)
2. Цикл статей, в помощь начинающим и не только - из Академии (TRec)
3. Информация от сервера Sargona (gm@sargona.ru)
4. Фомушкины сказки (Часть 1) (Юный Сказочник)
5. Владивостокская встреча (Night Demon)
6. Фомушкины сказки (Часть 2) (Юный Сказочник)
7. Проект ДМА (Alchi, ApMu)
8. На вынос GameMaster-а или как я защищал Сталинград. (Aliens)
9. Team 6. Turn 81 (Не знаю)
10. Партия msk-ua глазами очевидца... Turn 10 (No-name)
11. Письмо в редакцию (Хамелеон)
12. Game 200. Turn 118 (Steppe News)
13. Встреча в МСК! Объявление (ApMu)
14. Партия msk-ua глазами очевидца... Turn 11 (No-name)

Смысл электронно-почтовых игр состоит в том, чтобы позволить различным личностям, проживающим вдали друг от друга, играть вместе. Конечно, кое-кто может сказать, что играть по почте — это не дело для нормального человека, что легче побегать в реальном времени в какой-нибудь Half-Life или повозиться в тибериумной грязи в Command&Conquer, но такие возражения будут нещадно отвергнуты, ибо неверны они. Не всегда удобно платить деньги за многочасовое использование Internet'а, да и не самые это интересные игры (взгляды, конечно, бывают разные, но стоит заметить, что онлайновые месилова и почтовые, походовые игрушки действительно весьма различаются. — *Прим. глав. ред.*). Опять же из-за разностей во времени одновременное сидение в сети иногда неприемлемо. К примеру, хочу я пострелять в друга своего, Бармалея, который вовсе не бегает по Африке и кушает детей, а эксплуатируется своими работодателями в проклятом буржуинстве. Дожидаюсь я вечера, когда можно уделить свободный часок для этого благородного дела, а тут оказывается, что Бармалей только проснулся и пошел работать! Гораздо удобнее пострелять в него в какой-нибудь почтовой игре, где ход производится в определенное время и все, что надо сделать, — это до заранее известного времени отослать куда надо свой приказ (повествует о том, что надо сделать).

Так и сбывается мечта идиота. В принципе происходит это, как правило, следующим образом: где-то в дебрях Internet'а находится сервер, на котором, собственно, и проводится игра. Этот сервер собирает информацию от всех игроков и, согласно расписанию ходов, обрабатывает все поступившие к нему данные, после чего составляет отчеты для каждого из участников игры и рассылает их адресатам. Те, в свою очередь, на основе отчетов составляют приказы и отправляют их на сервер, который...
Ну в общем понятно, круговорот информации в сети.

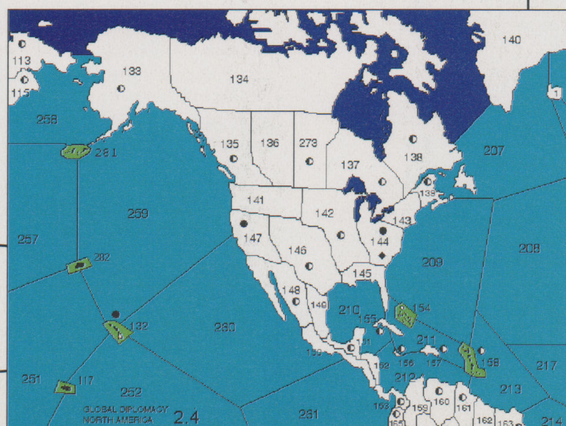
Вообще, PBeM-игры берут свое начало от PBM-игрищ, то есть от состязаний по обычной почте. Видимо, первой таковой игрой были шахматы, созданные безвестными разработчиками в районе Тибета несколько тысячелетий назад. Она же первой перешла и в электронную почту. Шахматы — это занятие для настоящего стратега, но о них и так все давно все знают, поэтому попытаюсь рассказать о том, что знают пока не все. Вот, например, существовала в свое время бумажно-почтовая игра под названием Diplomacy, в которую играло огромное количество народу в буржуинстве. В России о ней практически никто не знал, так как для участия необходимо было приобрести талмуд с правилами, а издавать его никто не собирался. Впоследствии эта игрушка забороздила и по просторам Internet'а (тут все, надо сказать, малость быстрее и удобнее получается). У нас она, правда, от этого популярнее не стала, так как осталась коммерческим начинанием фирмы Avalon Hill, следовательно, правила все равно надо покупать за могучие не наши деньги.

Впрочем, сейчас существует несколько бесплатных вариантов Diplomacy, значительно различающихся правилами, которые не могли бы существовать без компьютеров. Во-первых, это Global Diplomacy, игра, которая ближе всего к изначальной «Дипломатии». Смысл ее таков: на карте мира одиннадцать держав ведут завоевательные войны. Представлены следующие государства: Соединенные Штаты Америки, Испания, Россия, Оттоманская империя, Япония, Италия, Германия, Австро-Венгрия, Франция, Англия и Китай. Игроки занимаются строительством армий, созданием дипломатических отношений с соседями и прочими управленческими делами. Вся карта, на которой происходит дело, разделена на пять участков, каждый из них, в свою очередь, делится на равное количество секторов, в каждом из которых может находиться один военный объект. Игроки перемещают по карте свои войска (могут быть сухопутными или морскими), стараясь захватить как можно больше территории противника. Основой этой игры являются хитрые дипломатические отношения между правителями держав, а заканчивается она на определенном ходу, который высчитывается заранее, но держится в секрете от игроков. Дело в том, что, подавая заявки, каждый участник указывает, сколько ходов, по его мнению, эта партия должна продолжаться. Сервер считает среднее арифметическое всех этих пожеланий, после чего внезапно обрывает игру. Кто к тому времени достиг наибольших успехов, тот и победитель. Но в таком варианте дипломатии большую роль играет опыт игры, так как знание карты способствует победе. Хотя карта и доступна в открытом виде, и всякий может заранее просчитать свои действия, практика показывает, что опыт — великая сила: очень неприятно, когда какой-то неведомый дядька вдруг побеждает, потому что его уже раз пять убили, и он хорошо изучил местную географию.



В Global Diplomacy существуют заранее сделанные карты, по которым игроки двигают свои войска в ходе игры. В разных частях света разные и размеры отдельных «полей».

По адресу www.pbm.com/~lindahl/pbm_list/ находится самый большой список PBM-игр. И не только бумажно-почтовых, но и электронных. Для игр, распространяемых бесплатно, приведены разнообразные ссылки.



Именно для того, чтобы разнообразить игру, и существует второй, фэнтезийный, вариант, который называется Age of Discovery. Тут карта генерится случайным образом, так что на момент начала никому из игроков неведомо, что там, за их границами, творится.

Третий вариант называется World at War. Вот это как раз из той породы, в которую по обычной почте не очень поиграешь. Правила усложнены настолько, что в первый момент с трудом узнается изначальная Diplomacy. Тут различаются участки земли, из которых можно добывать разные типы сырья. Появилась авиация, партизаны, шпионы и прочие спецвойска. Но главное нововведение — это экономика. Тут она получается даже главнее собственно боевых действий, так как первым делом игроку надо определить, где ему что лучше построить. Для строительства флота необходимы порты, самолеты лучше получаются в секторах, где находятся авиабазы. К тому же сами войска получаются разными по эффективности, в зависимости от технического уровня построившей их державы. Короче говоря, это весьма сложная игра, в которую чаще всего играют настоящие фанаты. Из-за того что таковых не слишком много, иногда партии разыгрываются всего между двумя участниками.

Четвертый вариант — это Imperium. Еще более сложный вариант, в котором дело происходит в отдаленном будущем уже не на отдельно взятой планете, а в галактике в целом. Некогда единый империум, галактическая монархия, постепенно разваливается, и игроки, руководящие различными Домами, начинают грызться между собой с целью подмять под себя как можно больше территорий. Главным отличием от всех прочих вариантов «Дипломатии» является наличие игроков, которых контролирует компьютер. Это меньшие, второстепенные дома, которые должны слиться с каким-либо из Главных Домов, чего, собственно, пытаются добиться их руководители путем сложных дипломатических трюков. В «Империуме» одинаково важна роль экономики, дипломатии, разведки и военной стратегии, так что это, пожалуй, самый интересный вариант. Все вышеперечисленные игры вместе с правилами, советами и прочей полезной информацией вы найдете в Internet'е по адресу www.islandnet.com/~dgreenin/emg.htm.

Но хватит о Diplomacy. Лично я более знаком с другой космической стратегией, которая называется Galaxy. Это самая распространенная PBeM-игра на территории страны, где я проживаю, а именно России. Автором ее является некто Рассел Уоллес,

ирландский программист, который известен как автор еще нескольких почтовых игр (Atlantis и Judgement Day). Смысл этой игры — завоевание галактики игроком или союзом игроков. В начале игры на квадратной карте звездного неба каждый игрок получает одну планету одинакового типа. Считается, что это среднестатистический мир, цивилизация которого только-только вышла в космос. Ученые каждой из цивилизаций знают все науки (а именно вооружение, защиту, двигатели и грузоперевозки) на одном, также среднестатистическом, уровне. Планету характеризуют два показателя — ее размер и наличие природных ресурсов. На каждой планете может быть определенное количество населения, не превышающее ее размер, и соответствующее количество индустрии. На планетах можно делать следующее: изучать одну из наук, строить корабль, строить индустрию или модифицировать уже существующий корабль согласно последним достижениям наук. Население изначальной планеты медленно растет, излишки замораживаются и временно складируются на поверхности для последующей перевозки на колонизированные миры. Туда же можно перевозить и построенную и законсервированную индустрию. Корабли создаются каждым игроком свои, то есть нет заранее определенных типов. Каждый раз при строительстве корабля ему задается ряд показателей, а именно количество орудий, их мощность, количество щитов, количество движков и размер трюма. Скорость корабля зависит от его массы, а время, за которое он будет построен, от массы и производительной мощности планеты, где его создают. Собственно Galaxy — это борьба за жизненное пространство рас. Побеждает тот игрок или альянс из игроков, который контролирует 2/3 всего населения партии.

```
File  Edit  Search  Help

Bombings

W           O              #   N              P        I  P            $        M      C       A
Salangai    SanchoPanchos  196 Novosibirsk  724.51  724.51 Drive      2.03     0.00  47.01  243.61  Damaged
Salangai    SanchoPanchos  259 Moskow         3.93    3.93 Drive     26.55   251.13   0.00    5.79  Wiped
Salangai    SanchoPanchos  339 Alessia      680.57  131.24 Capital    0.00     0.00   0.00  251.13  Damaged
ZeroBrains  Ruprebt        344 Arraylia    1000.00 1000.00 Capital  825.71     0.00  50.15  211.58  Damaged
ZeroBrains  Ruprebt        361 Isolia       961.42  961.42 Capital  333.49     0.00   0.00  170.55  Damaged

Map Around (311.79,217.44) size 10
------------------------------------------------------------------------------------
------------------------------------------------------------------------------------

Your Planets

  #      X      Y  N                      S        P        I      R  P                   $  M       C        L
125 311.79 217.44  GolgaFrincham    1000.00  1000.00  1000.00  10.00  Perets-2        23.06  0  116.61  1000.00
228 309.59 222.89  Karies              8.35     4.03     4.03   0.52  Capital          1.42  0    0.00     4.03
 89 297.48 236.01  Eesboulkatcham    197.85   197.85   179.19  16.83  Myxa             0.00  0    1.84   183.85
224 315.37 238.74  Zappa             918.25   918.25   918.25   2.26  Apple          215.36  0   29.94   918.25
250 319.39 229.08  Schuppen            0.29     0.29     0.29   0.61  Drive_Research   0.23  0    0.04     0.29
 29 328.67 229.24  Magrathea        1565.48  1565.48  1565.48   2.30  Ornament        95.25  0  113.69  1565.48
268 311.56 192.01  Dudley-Pickering  840.63   282.84    89.51   9.59  Capital          0.00  0    0.00   137.84
106 296.77 241.80  Zaonduchkam       416.67    13.80    13.80   3.23  Capital         11.76  0    0.00    13.80
123 330.70 237.90  Eirus             304.33   214.14   140.59   4.56  Capital          0.00  0    0.00   158.98
252 295.83 254.33  Seumonaria        989.09   404.43   281.11   9.33  Capital          0.00  0    0.00   311.94
346 284.68 241.28  Eix-Boum            1.87     0.64     0.64   1.00  Drive_Research   0.25  0    0.00     0.64
319 325.21 258.09  Euphoria            9.26     5.75     5.75  21.26  Capital          5.34  0    0.00     5.75
209 297.80 263.18  Chromonoe         696.13    15.38    15.38   9.89  Capital         13.23  0    0.00    15.38
161 339.23 250.94  Okvaelie         1136.72  1043.75   919.13   2.38  Capital          0.00  0    0.00   950.29
 82 332.72 276.05  Tikkurila        1000.00     4.43     4.43  10.00  Capital          2.58  0    0.00     4.43

Ships In Production

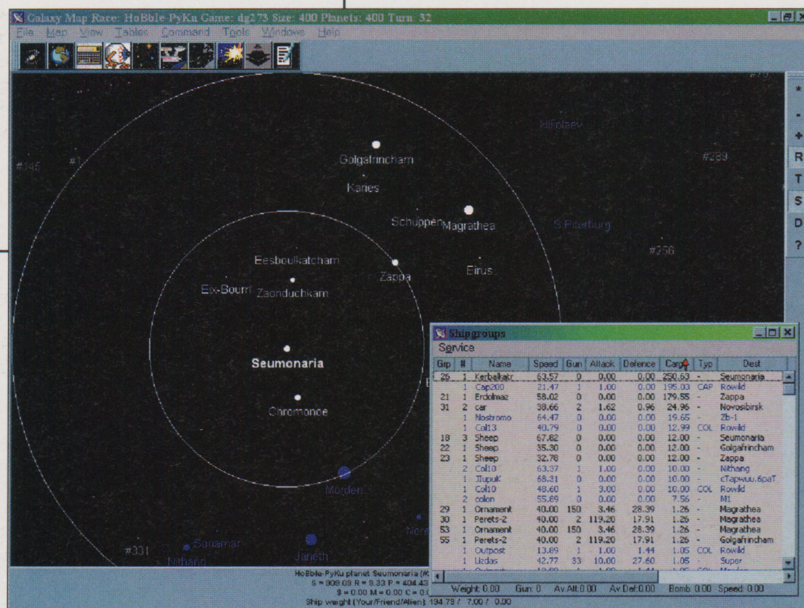
  # N               S              C     P        L
125 Golgafrincham   Perets-2  1979.3  1.81  1000.00
 89 Eesboulkatcham  Myxa        10.0  2.53   103.85
224 Zappa           Apple       21.2  2.53   910.25
 29 Magrathea       Ornament  2998.8  3.19  1565.48

Your Routes

N          $           M  C           E
Zappa      Zappa       -  -           -
```

Сами «отчеты» в PBeM-играх выглядят как простой текст. Хотя в начале существования игры народ, как правило, вынужден пользоваться только им, впоследствии умельцы всегда пишут графические программы-клиенты. В итоге текст превращается в более или менее понятную картинку.

Воины выглядят следующим образом. На какую-либо планету прилетает флот одного из игроков, а там его ждут корабли противника. После этого случайным образом выбирается корабль и последовательно стреляет из всех своих орудий по случайно выбираемым целям. Поэтому имеет смысл применение кучи маленьких корабликов, которые работают ложными целями. Если флот защитников ликвидирован, то победитель уничтожает все население планеты, возле которой происходила битва.



Однако это классический вариант, на деле же существует множество вариантов игры, слегка различающихся в правилах. К примеру, в GalaxyNG после бомбежки планеты четверть населения выживает, но переходит под контроль победителя. В России же больше всего распространены варианты Galaxy+ и Dragon Galaxy. Первую отличают следующие особенности: при бомбежке сначала вычисляется сила бомбардировки, и уничтожается не все население, а какой-то процент. Но главное — изменение карты. Это уже не квадрат, а тор, то есть карта не имеет границ, а представляет собой эдакий бублик. Короче говоря, на случай, если кто не знает, что такое тор, то его легче всего представить себе как квадратную поверхность, у которой сначала склеили две противоположные стороны, получив таким образом трубу, а потом концы трубы также склеили. В результате по поверхности бублика можно двигаться бесконечно, не натыкаясь на границы. Хотя с квадратом сравнивать тор нельзя, как гласит галаксианская мудрость: «Как ни клей квадрат углами, тор не выйдет все равно!» Dragon Galaxy — еще более разнообразный вариант игры, причем не имеющий постоянных правил. То есть набор правил имеется, но разные правила по-разному их сочетают. В партии может быть включен терраформинг (увеличение размеров планеты за счет уменьшения природных ресурсов). Может присутствовать возможность передвижения планет в пространстве



или буксировка флотов (флот летит со скоростью не самого медленного корабля, а как если бы двигатели всех его кораблей объединили и заставили тащить флот как один корабль). Найти русскоязычную информацию и записаться в партию можно на сайте www.sargona.ru/pbem/. Там же есть ссылка на недавно созданную, но активно набирающую обороты благотворительную организацию — DG Academy, ставящую перед собой целью максимальную помощь новичкам в сложном деле освоения галактических просторов. В одном из ближайших номеров, кстати, профессора из DGA поделятся с вами основными премудростями этого занятия.

Вторая по популярности космическая стратегия называется VGA-Planets, однако о ней уже подробно рассказывалось в одном из наших прошлых номеров. Еще одна космическая стратегия называется Stars!. Она очень сильно напоминает первого «Мастера Ориона», хотя и в несколько упрощенном виде. На западе Stars! в свое время были очень популярны, в результате чего даже перешли из «фанатского» в коммерческий вид, их издала фирма Empire. При этом играть можно бесплатно: в качестве сервера и геймпастера выступает один из игроков. Сейчас страсти по Stars! немного улеглись, но скоро выйдет новая супер-пупер версия, с крутой графикой и массой мультимедийных прибамбасов, все от той же Empire Interactive. В Stars!, кстати, можно играть и в одиночестве, просто это не так интересно. Еще на просторах Сети существует немало вариантов старой доброй «Цивилизации», которые тоже слабо отличаются от своей прародительницы. Я видел несколько из них, и, на мой взгляд, наиболее удачным проектом является E-Civ, написанная одним из наших соотечественников.

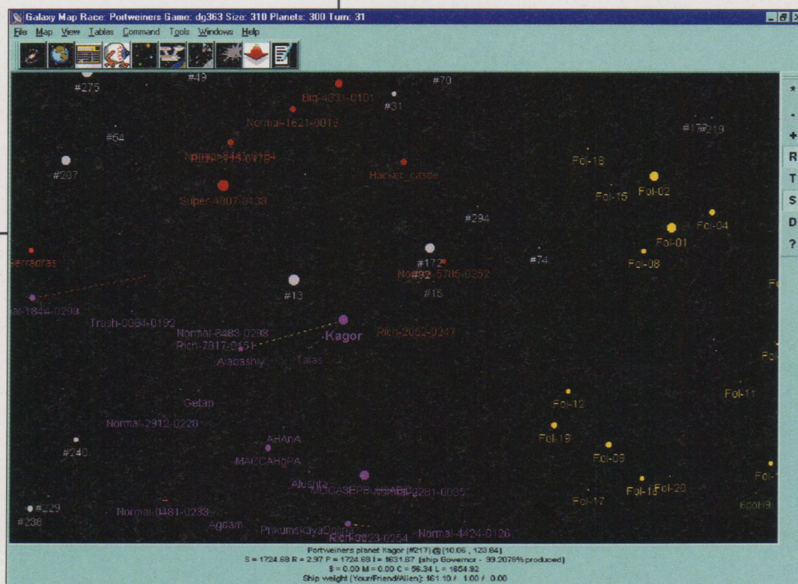
Сайт www.cs.utk.edu/~bampton/galaxy.html содержит огромное количество ссылок по игре Galaxy. Здесь, среди прочего, присутствуют многие домашние странички самых отъявленных фанатов. Для начинающих — в самый раз.

Следующая игра, о которой я хотел бы рассказать немного подробнее, называется Adventurer Kings. Карта мира в ней представляет собой прямоугольник, два края которого замкнуты друг на друга. Остальные два края покрыты вечным льдом; проход через них (по правилам) невозможен. Сама карта делится на шестиугольники, каждый из которых представляет различный тип местности. На каждой из этих клеток обитает местное население, с которого можно трясти налоги. Игрок управляет разными персонажами: в начале игры это сам король (собственно инкарнация игрока) и два героя. Они бывают различных фэнтезиобразных рас вроде эльфов, гномов орков и им подобных. Каждый из них характеризуется набором показателей вроде магических и военных искусств разведки, воровства, мудрости и скрытности. Каждый персонаж обладает также определенным типом alignment, что можно приблизительно перевести как склад характера. Короче говоря, этот показатель демонстрирует, насколько, по общечеловеческим стандартам, данный персонаж ориентирован на добро или зло.

Каждый ход делится на пять фаз, за которые персонаж может совершить соответственное количество действий. Они бывают различными — вроде передвижения по карте, битвы с противником, исследования местности, драки с противником, наема армии, обучения других персонажей своим умениям и совершения тому подобных действий. На клетке могут находиться различные сооружения, такие, как замки, руины, логовища различных чудовищ и даже некоторые разумные существа, с которыми можно вести разговоры. К примеру, любимое дело всех встречающихся в ролевых играх деятелей — выдать игроку задание пойти куда-то вдаль, убить кого-то, принести что-то и получить награду. Однако таких деятелей часто можно попросту зарезать, хотя сделать это не всегда просто.

Кроме простого месилова железными предметами, в этой игре имеется в наличии пять видов магии, которая делится на боевую и ритуальную. Последняя служит для того, чтобы сглазить врага, заразить население сектора чумой или воскресить убиенного героя.

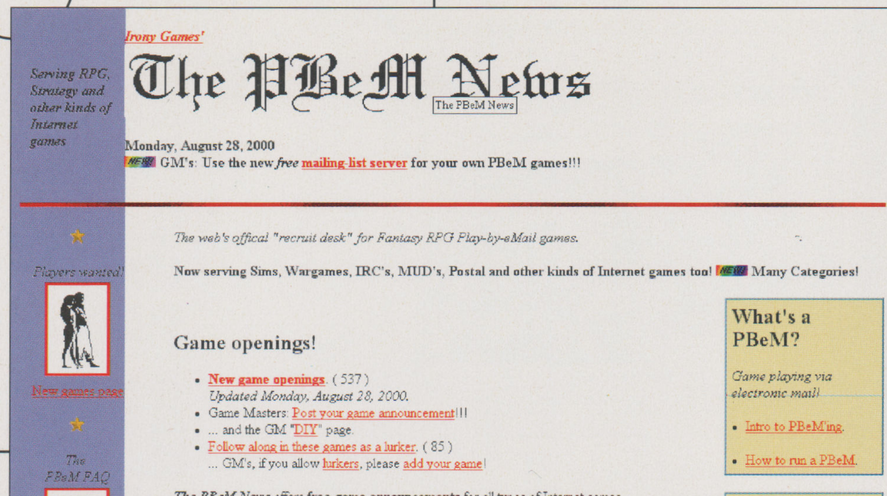
Игра заканчивается, когда кто-то из участников набирает 2/3 голосов игроков, количество которых соответствует размеру налогов, собранных с подконтрольных территорий за ход. После подсчета очков между игроками распределяются разные титулы вроде Маршала, Великого Мага, Императора, в зависимости от достижений человека в той или иной области. Например, титул Исследователя получает тот игрок, чьи герои побывали в каждой клетке мира. Отчет о ходе состоит из двух файлов, один



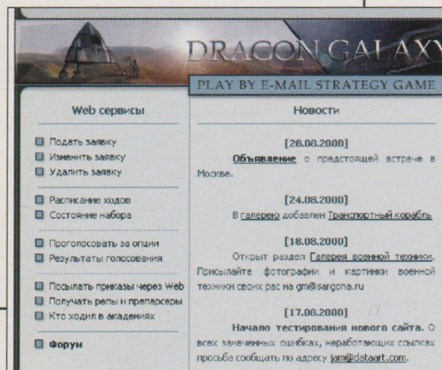
из которых содержит рабочую информацию об изменениях в мире для программы-клиента, а другой представляет собой литературное описание приключений героев, произошедших за последний ход.

В «Королей-приключенцев» в России играли довольно долго и много, несмотря на платную сущность этой игры, однако, к сожалению, ныне эта забава оказалась заморожена. По словам ее главного апологета, а попутно главы фирмы «Саргона» Игоря Клокова, ему очень жаль и он мечтает как-нибудь это дело возродить. Magic: the Gathering, впрочем, оказался прибыльнее... Пока же в Internet'е можно найти только буржуйские (тоже платные) сайты и ресурсы.

Еще одна подобная игра, хотя, на мой взгляд, не столь интересная (правда, я играл только в первую версию, а сейчас в ходу уже четвертая, плюс множество вариаций на тему), — это Atlantis, написанная автором Galaxy Расселом Уоллесом. Она чем-то напоминает King's Bounty и Master of Magic. Самое любопытное



*В мире весьма распространены также почтовые ролевые игры — идентичные обычным, настольным, но только с иным способом общения между игроками. На **www.pbem.com** постоянно проводится набор в несколько десятков таких игр.*

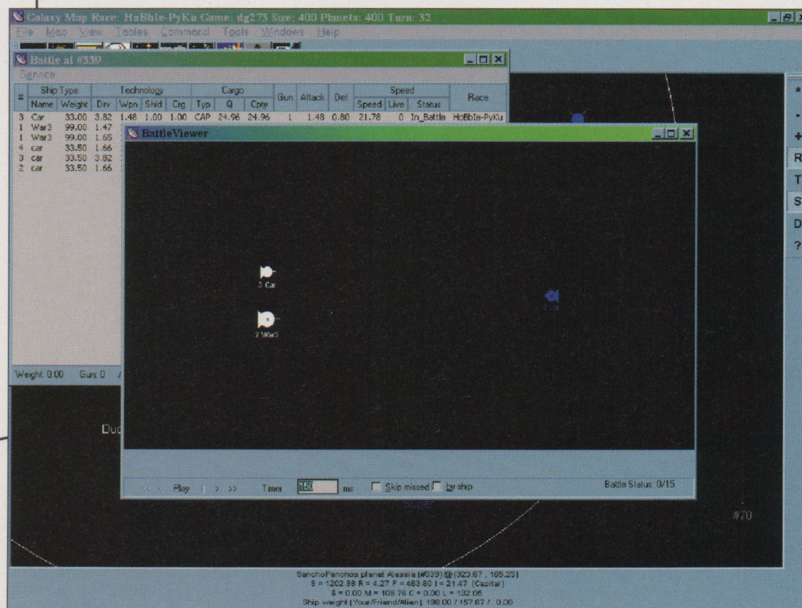


явление этой игры — ее бесконечность. Мир, существующий пока существует сервер, представляет собой обширные территории, на которых периодически появляются новые игроки. Участники игры занимаются кто чем хочет, вымирают и появляются снова (для новых игроков создаются новые континенты). Кому интересно воевать, воюет и захватывает разные территории; кому не интересно — занимаются изучением различных наук, магии, обучением новичков, торговлей, путешествиями... Короче, люди просто обитают в виртуальном мире.

Кроме вышеперечисленных игр, на просторах Сети существует огромное количество различных других развлечений, вроде симуляторов менеджеров футбольных или хоккейных команд. Нередко народ играет в PBeM'ные варианты обычных стратегических игрушек наподобие Warlords III или Hammer of Gods. Часто встречаются игры вроде остракизма, одна из последних версий которого, к примеру, является симулятором выживания потерпевших кораблекрушение на необитаемом острове. Проще говоря, игроки, общаясь друг с другом, решают, кого они будут есть сегодня на обед. Два последних участника считаются спасенными Большим Белым Пароходом. Вообще же, если вам интересно попробовать себя в разных западных PBeM-играх, зайдите на www.pbm.com/~lindahl/pbm.html — самый полный каталог всех когда-либо существовавших почтовых забав.

Но главное во всех этих играх всегда общение игроков между собой. Гораздо интереснее переписываться с живым участником игры, чем общаться с бездушным компьютером. Нередко вокруг игры возникает целое общество, члены которого периодически собираются в реальном мире, чтобы обсудить былые битвы в сети да и просто посмотреть на людей, которых ранее можно было только представить себе по переписке. Например, «галаксиане» (игроки в Galaxy), к числу которых принадлежит довольно большая группа авторов MegaGame во главе с главным редактором, уже несколько лет регулярно устраивают крупномасштабные встречи в Москве, Новосибирске и других городах, куда съезжаются игроки со всей страны. Иногда, конечно, как и в любом обществе, встречаются элементы, которые не умеют и не хотят ни играть, ни общаться, а приходят только, чтобы поскандалить в обществе, где их еще не знают (таких обычно пренебрежительно называют утятами, потому что они злобно крякают), но таких, к счастью, меньшинство.

Короче говоря, если вы не из их числа, то добро пожаловать в мир PBeM-игр. MG



В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

«А-а-а». Подумалось мне. И все почему? А просто так. Доиграться можно и не до такого состояния, а когда начинаешь стрейфиться на улицах (ну, это классика), или пытаешься зажечь газ на кухне файрболом. Очень интересное состояние, я вам доложу. Крайне. Только не понятно, что с ним делать: играть дальше уже опасно для жизни (удирая от пиратов в одном из мегахитов, я чуть сердечный приступ не получил, когда они меня отрезали от орбитальной станции). А не играть — невозможно, уж очень интересно тут. И там тоже. Зато какая женщина в синем костюмчике! Был бы у нее меч поменьше, обязательно к себе бы на корабль взял — на «Формуле» покатать. Правда, кот еще не кормлен, но ведь главное — это пообщаться, не правда ли?

Хотя можно попробовать и не играть. Вообще. Все выбросить, взять учебник по астрономической физике и попробовать понять, почему Луна не падает на Солнце. Не пробовали? А зря, это такая тема... нетривиальная.

Нет уж, я пойду еще пару квестов выполню. Где? А какая разница. Важно просто забыть жизнь.

Данила Матвеев,
Искренне Ваш
редактор

МЕГА

Зена может спать спокойно И Лара - тоже!

Барсуков Николай





Список игр, главной героиней которых стала женщина, довольно длинен. Сюда вошли и бессмертная Лара Крофт, и более скромная Эйприл Райан. К этому можно относиться по-разному, однако, что ни говори, а играть женщиной это совсем не то же самое, что мужчиной. Сам игровой процесс смещается в область фрейдистской психологии. Разработчики в подавляющей своей массе далеко не глупые люди, они прекрасно отдают себе отчет в том, что именно надо дать игроку, чтобы заставить его забыть об учебе и работе. Именно таким образом индустрия начала обрастать играми, в которых с разной степенью реалистичности

Паспорт

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Жанр:	3D-action/adventure
Разработчик:	Ritual Entertainment
Издатель:	Gathering of Developers
URL	http://www.ritual.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II-300 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
	3D-ускоритель



Многоуровневое небо плавно несет облака, а светило отбрасывает красивые блики. Как мало это похоже на уровни Q3, а ведь тот же движок, правда, дизайнеры другие.



Знакомство с видами оружия в тренинге. Все рассказывают популярно и доходчиво, проблем не будет. Управление осваивается буквально за пять минут, тем более что оно предельно простое.

были созданы женские персонажи. Для реализации этой цели более всего подошел жанр адвенчуры, причем от третьего лица. Оно и понятно, ведь именно в этом случае можно с удовольствием наблюдать за всевозможными гимнастическими упражнениями в исполнении сексапильной героини. К тому же игры этого жанра чаще портируются на приставки, а это прибыльно.

Идея развивалась, и постепенно начал выкристаллизовываться целый ряд продуктов именно этого направления. Лидерство Лары не могло быть вечным, пришла пора бросить ей вызов. Сил на это хватило у нашего сегодняшнего гостя — игры Heavy Metal F.A.K.K. 2. Несмотря на то, что адвенчурный элемент здесь здорово потеснен чистым action'ом, суть осталась, причем реализована эта самая суть даже откровеннее, чем у всех предшественников.

Прекрасный проект, вызревший в недрах Ritual





Оружие



Оружие заслуживает отдельного разговора. Первым делом следует упомянуть о том, что теперь каждая рука действует независимо. Именно так, можно взять любое оружие в одну руку, то же касается и другой. Естественно, это не относится к двуручным видам вооружения, однако сама идея очень интересна. Некоторые виды можно брать только в правую руку, в первую очередь это касается мечей, остальные абсолютно безразличны к выбору руки, так что вы вполне можете создавать интересные сочетания типа «пистолет-щит» или «меч-бомба».

Сама система оружия имеет строгие классы. Назвать их точно не представляется возможным, однако мы попытаемся дать характеристику каждому из них.

- Метательное оружие. Праща и различные виды боеприпасов к ней. Оружие двуручное, так что вращать над головой смертоносный снаряд, орудуя параллельно мечом, не удастся. Имеет практическое значение только на начальных уровнях. Как правило, мелкие монстры слишком подвижны и многочисленны, а крупные чересчур крепки. Взрывающиеся снаряды имеют некоторый смысл, однако целиться из пращи не слишком удобно, а подходить близко к монстру вчетверо выше вас ростом лучше с чем-нибудь поконкретнее.
- Мечи. Просто великолепно реализованный вид оружия! Грация, с которой Джули вращает эти тяжелые железки, неописуема. Есть и комбы, например, удар мечом и стрейф одновременно вызывают такую связку — балерина от зависти помрет. Кроме того, мечей в игре множество, начиная с простого и заканчивая огненным или мечом-пилой. Последний вид оружия вообще заслуживает почетного звания — достойная альтернатива бензопиле!
- Огнестрельное оружие. Хорошая вещь, жаль, появляется далеко не сразу, да и патронов иногда не найти. Бывает нескольких видов, под разные боеприпасы. Целиться особо не надо, так как есть автозахват. При наведении в приблизительно нужную сторону вокруг мишени начинает вращаться фиолетовое колечко — стреляй смело, попадешь. Сочетание со щитом позволяет добиться хороших результатов, так как щит отбивает почти все виды атак, в том числе и некоторые дистанционные.
- Тяжелое оружие. Всевозможные базуки и ракетницы. Эффективны только против крупных врагов, благо на поздних этапах игры их предостаточно. Очень красиво реализованы эффекты: выстрелы, взрывы и прочее.

Пожалуй, самая интересная фича игры заключается в большом количестве шкур главной героини. Дело в том, что начинаем-то мы игру в стильном синем комбинезоне, а вот заканчиваем.... Где-то в конце второго этапа Джули падает в какое-то подземелье, и это падение здорово сказывается на ее внешнем виде. Отрывается рукав, прибавляется дыр в самых интересных местах. Так по мере прохождения игры костюм героини тает буквально на глазах! Все меньше и меньше становятся лоскуты ткани, прикрывающие прелести девушки. Ближе к финалу мы видим практически обнаженную воительницу, отчаянно размахивающую мечом в два своих роста! Это праздник, Ларе надо еще поучиться, как завоевывать поклонников. Знаменитый плакат с рекламой второй части «Тамбовского Всадника» (там Лара лежит в какой-то луже, интересно так раскинувшись...) не дотягивает по воздействию даже до четвертого уровня F.A.K.K. 2.

Entertainment, собрал все, что необходимо для успеха, начиная с давно созданной и развитой вселенной и заканчивая великолепным движком. Станет ли он убийцей Лары или останется жалким подобием? Предмет необходимо всесторонне изучить и вынести свой вердикт. Именно этим мы и займемся — как говорится, вскрытие покажет.

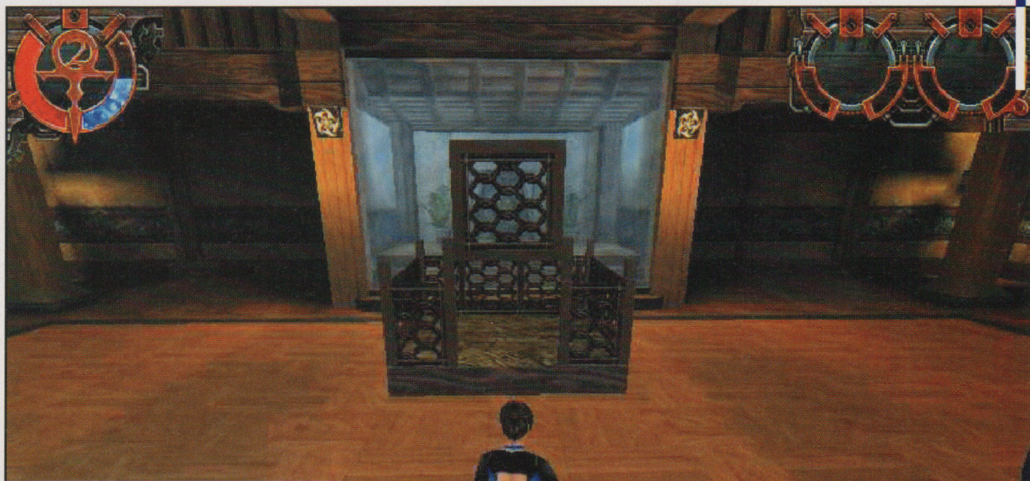
После небольшого вступительного ролика мы попадаем на цветущую планету Эден. Здесь с незапамятных времен проживает добрый и веселый народ. Жизнь на планете легка и беззаботна: мало того, что вода, проистекающая повсюду, наделяет людей невероятным долголетием, делая их практически бессмертными, так еще и за пределами атмосферы подвешен защитный экран, призванный уберечь обитателей планеты от всевозможных проблем. Опасные метеоритные поля окружают подступы к планетной системе... одним словом — чистый Рай. Что ж удивляться, что на планете мало воинов? Собственно говоря, их вообще один! Вернее одна, поскольку остальные, хоть и выглядели довольно драматично, к предстоящему спасению всего живого не приложили и пальца.

Так вот, начались в Раю проблемы. Заключались они в присутствии на близкой к Щиту орбите корабля одного очень недружелюбного дядьки. Этот самый дядька периодически обстреливал защиту планеты на предмет выяснения ее прочности. Изредка выпущенные снаряды пробивали Щит и валились прямо на голову беззащитных фермеров и садовников. Причем частота прибытия таких инцидентов постоянно увеличивалась. Кроме того, выяснилось, что снаряды эти (похожие на куски зеленого светящегося камня) заставляли местные формы жизни мутировать, и самая симпатичная белка превращалась в смертоносного монстра.





Бедный зверек что-то хрипит на ухо, однако просто необходимо поместить его в этот загон, иначе дальше не пройти. Прости...



Ходить вот таким образом — специальная способность, учиться надо.







Лицо героя! Да и не только лицо, если приглядеться.

родной планете, разговоры с соседями и встревоженные взгляды на небо, когда там происходил очередной взрыв.

Героиня наша уже отметилась в огромном количестве всевозможных подвигов, правда, скорее в телевизионном и печатном мире, нежели в компьютерном. Де-

Такие дела постепенно выводили из себя жителей Эдена, однако в силу своей врожденной миролюбивости они, сжав зубы, продолжали собирать и утилизировать упавшие камни, изредка грозя небу кулаком.

Ситуация нагнеталась, и не было видно никакого выхода. Выход видела только одна из жителей Эдена — прекрасная Джули. Девушка была нрава отнюдь не тихого, владела всеми видами оружия и славилась гимнастической подготовкой. Именно она и стала впоследствии спасительницей планеты. Однако это только в будущем, а в настоящем были прогулки по





ло в том, что вселенная, взятая за основу, уже давно эксплуатировалась как производителями комиксов, так и киношниками. Эпические приключения грудастой брюнетки завоевали большое количество поклонников, скоро снова должен выйти полнометражный фильм о приключениях Джули. По непроверенным данным, в главной роли будет сниматься какая-то известная порнодива. Таким образом, перед нами возникает образ девушки-воина, героические пропорции которой мелькали буквально во всех космических конфликтах. Куда там Зене — повелительнице кого-то там? Да и Ларочка со своей тщедушной тушкой



смотрится бледновато на таком фоне. Тем более что способностями наша героиня тоже не обделена, она умеет буквально все: ползать, прыгать, лазить по веревкам и лестницам, карабкаться по карнизам и прочее и прочее.

Действовать наша красавица будет в поразительно красивом и продуманном мире. По степени погружения в атмосферу это можно сравнить с первым Unreal'ом. Долины с текущими реками, стаи птичек, взлетающие из-под ног, бегающие туда-сюда зверьки, по виду напоминающие белок. Красота! Местные тоже не отстают, они занимаются своими делами, пропалывают огороды, выносят мусор, и каждый из них готов поговорить с Джули на отвлеченные темы. Причем они предельно ненавязчивы, диалоги начинают самостоятельно только сюжетные пер-



сонажи, остальные не пристают почем зря. Возникает удивительное ощущение целостности игрового окружения, его независимости от играющего.

Уровней (в их привычном понимании) здесь просто нет, игра идет, как кинофильм, события плавно разворачиваются практически без перемычек. Те, что есть, сделаны на движке и вплетаются в происходящее очень органично.

Монстры! Это просто монстры! Сверкая гигантским количеством полигонов, они просто поражают воображение, бестиарий огромен, а фантазия дизайнеров не знает удержу. Невероятные, чудовищные, хитрые, быстрые, смертоносные... Никаких эпитетов не хватит, все великолепно! Бедная девушка в объятиях местного босса — незабываемое зрелище. Все чудовища охотно идут на тесный контакт, благодаря этому половина сражений выглядит просто эпическими полотнами типа «Джули разрывает пасть страшному... (нужное вписать)».

Красота полотен определяется мастерством автора, а в нашем случае — возможностями движка. Движок у нас Q3A. Да, родной движок третьей «Кваки», лицензированный у ID Software. Причем ничего похожего на уровни Q3 здесь нет и в по-



Судить о бестиарии игры можно только лишь по этому экземпляру. Кстати, это один из первых, дальше пойдут гораздо более забавные собеседники.

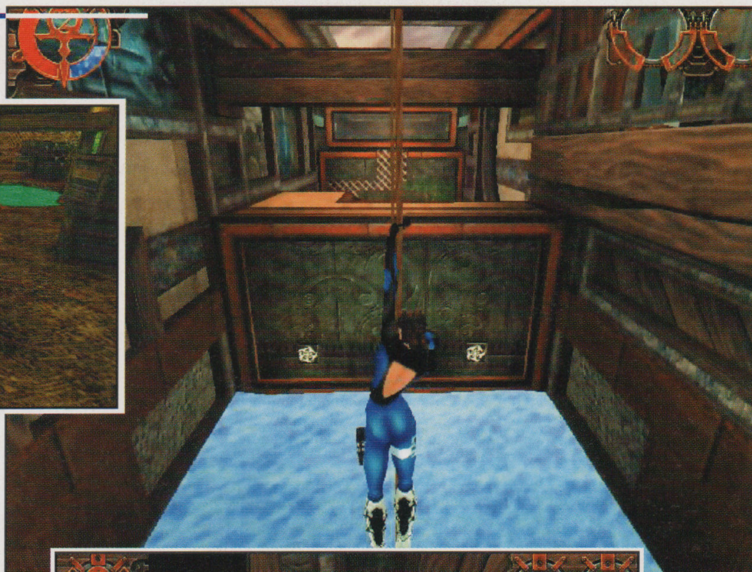
мине, работа дизайнеров заслуживает всяческих похвал. Проработанные природные ландшафты радуют своей естественностью, текстуры четкие и приятные глазу, подогнаны идеально.

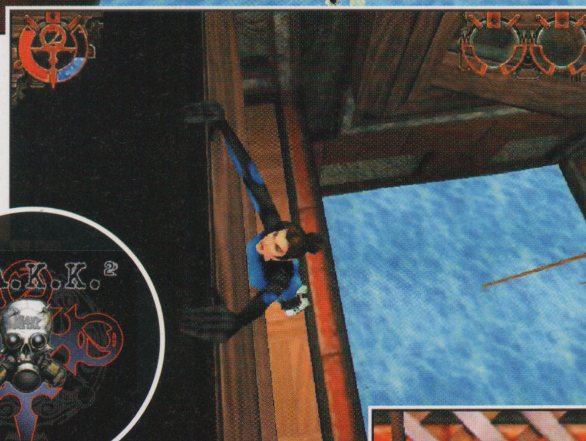
Сама героиня смотрится еще приятнее окружения. Страшное количество полигонов понадобилось для создания такого эффекта «гладкости и шелковистости». Около трети всех полигонов пошло на бюст и лицо. Бюст огромен, кругл и привлекателен, а лицо безупречно, да к тому же умеет разговаривать! Не просто двигать челюстью справа налево и сверху вниз, а говорить! Артикулировать звуки! Это хорошо видно во время диалогов, звук полностью синхронизирован с движениями лица, что смотрится потрясающе.

Камера свободно подвешена где-то сзади-сверху и очень умно реагирует на возможные сложности. Например, когда наша героиня осторожно ползет по узкому карнизу, прижавшись спиной к стене, камера выбирает идеальный ракурс «с лица». Нажатие табуляции позволяет свободно вертеть камеру мышью, выбирая самые пикантные ракурсы.

Жалко, нельзя крик Тарзана воспроизвести письменно...













Звук заслуживает уважения. Замечательная подборка голосов делает диалоги приятными для слуха, а, учитывая отсутствие субтитров, еще и сильно облегчает жизнь. Музыка очень стильная, великолепно реализована контекстная зависимость. Плавная мелодия, сопровождающая прогулки по планете, сменяется драматическим драйвом при появлении проблем. Сделано все очень гладко, стыки хорошо обработаны.

К некоторому нашему сожалению, в игре полностью отсутствует многопользовательский режим. Это можно понять, это скорее похоже на кино, чем на игру, уж больно сильна сюжетная линия. А кино, как известно, двух главных героев не выносит. Так что, эгоисты всех стран, разъединяйтесь!

Одинокому игроку предоставляется такое раздолье, что просто дух захватывает. Прохождение тренинга строго обязательно, однако это не повинность, а спасение, ведь героиня наша далеко не так проста. Для начала вам предлагается выполнить ряд простейших манипуляций с базовыми видами оружия. Есть забавное задание: поймать белку и посадить ее в клетку. Делать это приходится так: бросок камня из пращи выбивает из зверька все соображение, и, пока он приходит в себя, надо схватить его за тонкую шею и запихнуть верещащее создание в вольер. Далее следует ряд гимнастических упражнений, среди них даже такие «тарзаньи выходки», как прыжки с одной раскачивающейся веревки на другую над бассейном с водой. Свежая ванна обеспечена по крайней мере трижды — по количеству веревок. После заключительного упражнения на открывание разных замков и таскание ящиков вас выпускают в большой мир. Поначалу даже драться не с кем, просто прогулка по родной планете, разговоры, плавно погружающие вас в суть дела. Когда знакомство с сюжетом заканчивается, начинаются неприятности, и это состояние продолжается вплоть до полного искоренения всех недружественных форм жизни. Разработчики позаботились о том, чтобы человеку, который потратил деньги на игру, по крайней мере две недели не было бы ни скучно, ни однообразно.

Масса деталей, описание которых просто невозможно в формате этой статьи, сделает вашу жизнь гораздо интереснее, по крайней мере, на ближайшие несколько дней, пока вы не пройдете игру. А пройти ее стоит, подобного проекта еще не было. Хит ли это? Безусловно, хотя бы потому, что всякая игра, бросившая вызов лидерам жанра, уже заслуживает внимания, тем более она прекрасна!

P.S. Подумал, что надо закончить статью словами: «Все, пошел играть!», а потом понял, что пока писал — не отрывался. MG

Евгений Беляков

Наследник великой Е



Событие, произошедшее на рубеже лета и осени, вполне могло остаться незамеченным для подавляющего большинства игроков. В самом деле, ну кого может заинтересовать аддон к игре, которая сама по себе создана только для настоящих фанатов жанра? X-Beyond the Frontier был всего лишь одним из массы космических симуляторов, появившихся в последнее время. В меру угловатый, в меру тормозящий, с интересным, но линейным сюжетом, который можно было лишь растянуть, но не обойти. Появление продолжения не предвещало никаких неожиданностей: ну корабли там дополнительные, карта другая и т. д. и т. п. Да, разработчики обещали нечто невероятное, но кто сейчас поступает иначе?

Прозрение наступило с выходом финальной версии X-Tension. Те, кто уже купил и поиграл, отлавливали остальных и посылали за дисками, а те в свою очередь отлавливали еще не охваченных. Круги ширились, люди пропадали один за другим, отключая телефоны и набивая дверные звонки ватой. Так начала свое шествие игра, осмелившаяся покуситься на самое святое — великую Elite.

Полностью отдавая себе отчет в том, что подобные заявления просто не могут остаться голословными, кинем взгляд на это чудо и решим для себя: действительно ли исполнилась самая розовая, практически несбыточная, похороненная под грузом лет мечта? Ведь, пожалуй, нет больше игры, которая так будоражила бы умы, как знаменитая «Элита». Такое ощущение свободы, полная оторванность от всякого сюжета при постоянном подозрении, что он все-таки существует... Нет, определенно, никто даже не приблизился к созданию чего-то подобного.



Когда же ты сдохнешь, сволочь?! Если из тебя ничего полезного не вывалится — обижусь! Ну когда же ты, наконец, сдохнешь?..

...Вышла X-Tension, а значит, никто не останется обиженным.

Начало

Краткое содержание предыдущих серий. Земляне — путешествия — роботы для формирования планет — умные роботы — бунт роботов — изоляция Земли на 500 лет — постройка корабля с джампером — пропажа корабля с джампером и пилотом.

На этом месте начиналась X-Beyond the Frontier, и игроку приходилось выступать в роли этого самого пилота. Многие корабельные системы вышли из строя, в том числе и гиперпространственный привод, так что наш герой оказался заброшенным в неизвестность и пытался отыскать путь домой. В конце концов, одна из рас согласилась помочь в ремонте корабля, на этом, собственно, и кончается первая часть игры. Дальше речь пойдет о второй... Строго о второй.

Итак, выяснилось, что ремонт корабля своими силами неосуще-

Паспорт

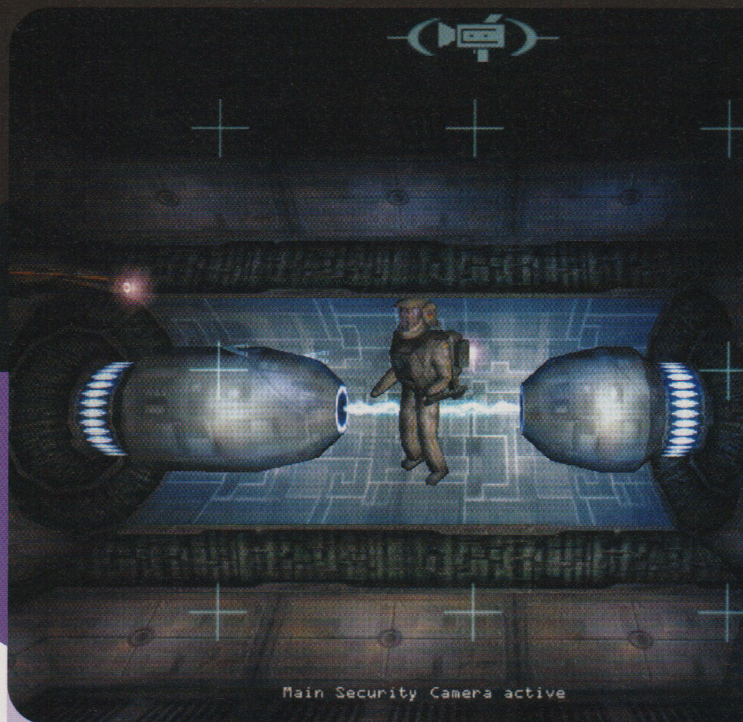
X-Tension

Жанр:	космический симулятор
Разработчик:	THQ
Издатель:	Egosoft

URL http://www.thq.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель



Мда, скафандр сидит не очень… Да и бог с ним, это ведь не смокинг.



ствим. К работе были привлечены другие инопланетные расы, но все равно процесс грозил затянуться на неизвестное время. Отчаявшийся землянин попросил дать ему какой-нибудь завалящий корабль и отпустить на волю, дабы он самостоятельно нашел свой путь среди звезд. Просьба была удовлетворена: он получил легкий кораблик и небольшую ссуду для организации торговли, после чего отбыл в неизвестном направлении, а историю эту поведал нам один из аргонцев, представитель расы, которая взялась ремонтировать корабль.

Все, на этом история заканчивается, а игра только начинается. Ведь пока инопланетчики ремонтируют то, в чем ничего не понимают, у нас есть масса свободного времени, которое можно потратить по своему разумению, и возможностей для этого — море! Смысл игры в том, что никто больше не требует от нас что-то искать, с кем-то сражаться и вообще вести себя в соответствии с; на этот раз вы сами решите, что, как, с кем и для чего вам делать. Сюжета больше нет! То есть конечно есть, но совсем не очевидный, абсолютно необязательный и крайне гибкий. Свобода! Нам подарили подлинную свободу!

Реализовывать право на самовыражение можно в пределах галактики, карта которой обновляется при посещении каждого сектора. По сравнению со своей предшественницей поле деятельности игры значительно увеличилось; кроме того, теперь на него можно посмотреть со стороны: как вы помните, в первой части карты фактически не было. Места более чем достаточно, надо потратить огромное количество времени, чтобы только облететь все сектора, не говоря уж об организации хоть какой-то осмысленной деятельности.

Внешность

Лицо вышеупомянутой свободы тоже ушагало далеко вперед, особенно по сравнению с теми временами, когда первый кораблик стартовал с Lave (первая планета в Elite). Прогресс очевиден даже в сравнении с первой частью игры. Корабли заметно прибавили полигонов и стали гораздо реалистичнее умирать, распадаясь на кучу обломков в облаке быстро гаснущего в вакууме пламени. Само пространство тоже стало гораздо красивее, далекие туманности приобрели почти фотографическое качество, а облака межзвездной пыли стали, наконец, похожи на облака пыли, а не на стаю заблудившихся в космосе тараканов. Похорошели и станции (правда, в основном за счет текстур, но все равно приятно).

Теперь игра демонстрирует какие-то совершенно невероятные графические эффекты, поддерживаемые лишь немногими из самых последних ускорителей.

Системные требования выросли, однако гибкая настройка позволяет выбрать оптимальное решение извечной проблемы: качество versus скорость.

Звук и в первой части был на высоте, а теперь и вовсе великолепен. Обволакивающий эмбиент, сопровождающий вас во время полета, записан с прекрасным качеством и слушается с удовольствием даже отдельно от игры. Оформление игрового процесса очень прилично, хотя и далеко от реализма. Вечное безмолвие наполнено звуками выстрелов, форсажем двигателей и грохотом взрывов. Кого волнует, что в космосе подобное просто немыслимо? Зато как играбельно!

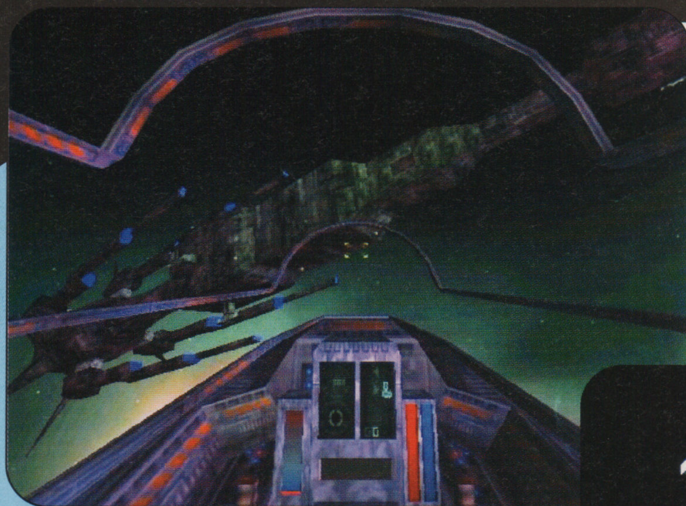
Внутренность

Ладно, достаточно о реализации, поговорим о содержании, тем более что этот зверь здесь водится в изобилии.

Итак, мы оказались в галактике, буквально кишащей разумной жизнью. Несколько рас уже давно поделили местность на свои и чужие сферы влияния. Каждый сектор окрашен на карте в цвет доминирующей расы, так что случайно оказаться в стане врагов крайне сложно. Впрочем, все зависит от вас. Возможно, вы везде станете изгоем, а вашем именем будут пугать детей; не забывайте — свобода выбора и все такое!

Способов заработать на жизнь, топливо и ракеты масса. Можно строить заводы и продавать их продукцию, можно торговать, чем придется, возить контрабанду и даже заниматься работорговлей. Кстати, именно последний вид деятельности самый прибыльный, однако и самый опасный. Здесь теперь, как и в матери всех космосимуляторов, есть боевой рейтинг,





Инопланетная архитектура, всегда загадочное зрелище. Орбитальная станция должна иметь вход! Это простое правило знакомо каждому, однако не каждый знает где этот самый вход находится. Черт, обычно с торца....

но к нему добавился еще и рейтинг торговый, так что стяжатели славы могут устремить свой взгляд именно в этом направлении. Извечный скиталец и драчун имеет такое же право на жизнь, как и преуспевающий торговец или фабрикант. Ведь это именно то, о чем мы мечтала свыше десяти лет, с тех самых пор, как был продан настольный «Спектрум», основанный на камне Z80 и имеющий (страшно подумать!) 48 Кбайт оперативной памяти.

...Прошло десять лет битв, драк и торговли. Уже можно не ограничиваться одним кораблем; если позволяют средства или смелость, обзаводитесь хоть всеми, правда, их очень уж много. К тому же существование огромного количества апгрейдов для каждого корабля сильно затрудняет быструю смену техники.

Выбор корабля зависит от вида деятельности. Если вы решили пойти путем законного производства и накопления, то действовать придется шустро: выбрав регион, строим там фабрику и покупаем

Argon Federation

Пожалуй, самая распространенная раса. Потомки земных колонистов, отрекшиеся от своего наследия. Они отрицают саму возможность происхождения от людей с легендарной Земли. Народ неагрессивный, однако обладающий огромным, технически развитым военным флотом. К чужакам относятся без выраженной враждебности, но и не жалуют их особо. Центральная планета — Argon Prime, там находится их парламент. Столица представляет собой весьма интересное место, развиты науки и искусство, хороший город для покупки снаряжения и высокотехнологичных грузов.



Kingdom of Boron

Крайне неприятная на вид насекомоподобная форма жизни. Несмотря на свою ужасающую внешность, являются самыми умными и понимающими существами в галактике. Их религия, основанная на массе таинственных обрядов, вообще отрицала агрессию как способ решения проблем. Однако после встречи с другими расами Боронцы были вынуждены заняться разработкой систем вооружения для своих прекрасных кораблей. В итоге сложилась парадоксальная ситуация: самая миролюбивая раса стала обладать самыми мощными, быстрыми, защищенными и вооруженными кораблями в исследованной части галактики.

Split

Крайне агрессивная форма жизни. Именно они в свое время напали на Боронцев, захватив множество их секторов, только срочная разработка оружия и альянс с Аргонами помогли Боронцам остаться в живых. Несколько секторов по-прежнему считаются захваченными, однако природное миролюбие Боронцев позволило остановиться на некоем подобии мира.

В качестве двигателей для своих кораблей Сплиты используют рои космических существ, живущих в открытом космосе. Из-за хищнического захвата эти животные практически вымерли в естественных условиях. Их даже пришлось занести в местный аналог Красной книги. Торговля роями запрещена везде, кроме Сплита.

Форма правления — практически анархия.





Вот ведь гроб! Интересно, завалю?

Paranid Empire

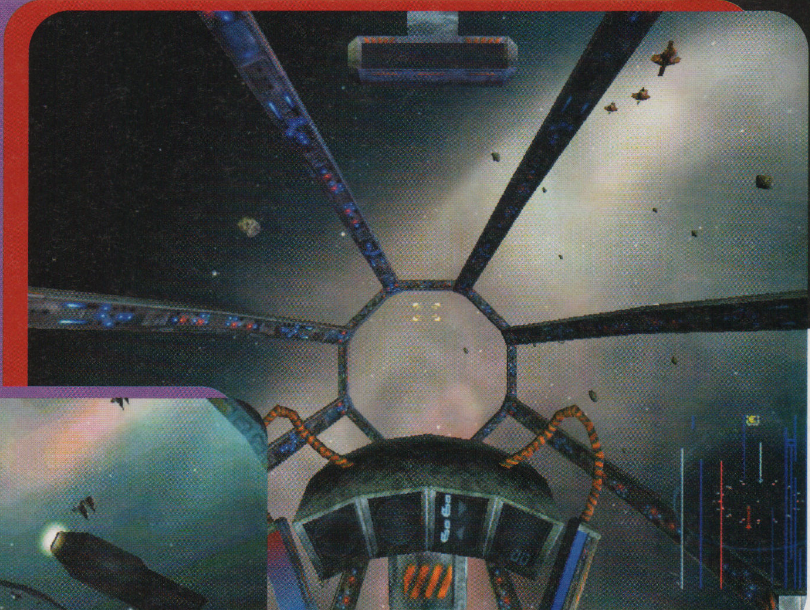
Эта раса подвергла себя добровольной изоляции. Сложнейшая религиозная система, правящая в Империи, запрещает вступать в какие-либо альянсы, да что там, даже проживание других форм жизни в секторах Паранид считается преступлением. Все, чего удалось добиться соседям, — свободный пролет кораблей и торговля в пределах орбитальных станций.
Отношения с другими расами никогда не были дружественными, однако и территориальных претензий Параниды не имеют. Что-то вроде средневековой Японии, одним словом.

Teladi

Раса торговцев. Сами не обладают высокими технологиями, поэтому вынуждены их покупать. Имеют массу помощников для ведения бизнеса, так как не во всех секторах им рады. Невероятно жадны, вплоть до нападения на транспорт, отказавшийся продать им груз.
На охраняемый корабль не нападут никогда, так как крайне трусливы, да к тому же не обладают хорошим вооружением и защитой. Дела предпочитают проворачивать исключительно коммерческие, имеют обширные связи во многих секторах.

Xenon

Разумные машины по слухам, те самые, что были созданы людьми. Как бы там ни было, сейчас это самая кровожадная и беспощадная раса в исследованном секторе галактики. Их корабли никогда не выходят на связь, никто не знает, как они выглядят на самом деле. При появлении корабля Ксенонов выбирать приходится между бегством и боем. Других вариантов просто нет. Любой объект, движущийся в пределах действия радаров ксенонских кораблей, будет немедленно атакован. Отступать машины не умеют. Никто не знает, что творится в их секторах, никто не знает численности их армии, черт, да о них вообще никто ничего не знает!





грузовики для доставки продукции. Если район неспокойный, то еще придется потратиться на истребители-автоматы, дабы гонять пиратов. Зонд-ретранслятор поможет управлять хозяйством хоть из другого конца галактики, так что, действуя экстенсивно (увеличивая количество заводов), можно относительно быстро раздобыть средства на любую авантюру, правда вот, авантюры станут не такими привлекательными, хозяйство все же... Посадить завод, вырастить спутник и все такое.

Многим покажется интересным путь бродяги. Он не столь прибылен, как жизнь бизнесмена, но зато адреналина в крови плавает... Деятельностью придется заниматься ну очень разной: доставить сомнительный груз, найти и похоронить неугодного и многое другое. Однажды попался даже такой квест: при подлете к базе на связь вышел попутный корабль, и его капитан предложил пари на то, кто быстрее пришвартуется. Пари, кстати, было на деньги!

Не скучно живет и рабовладелец. Уничтожив чужой корабль, вполне можно поймать грузовым отсеком неудачливого межпланетчика и продать за весьма приличную сумму. Чем не образ жизни? Правда, полиция... Она шуток не понимает, а оборудована вполне прилично, так что вечный бег по лезвию бритвы вам будет обеспечен.

Охотники за апгрейдами (технофетишисты) очень быстро поймут, что не все можно купить за деньги. Некоторые виды оборудования недоступны в космических магазинах, так что есть только один способ их раздобыть... Нет,





Мародерство — не порок, а способ существования. К тому же мало ли интересного можно найти в обломках чужого корабля, например, вещи пилота. Главное не наткнуться на фото его девушки как в прошлый раз, а то до сих пор по ночам кричу.



Ну почему все Зоны похожи на слив в ванной?

Кораблей в игре около трех десятков. Это, разумеется, официально, а вообще поговаривают о существовании неуловимых судов неизвестной расы, хотя, возможно, речь идет о технических новинках пиратов. Так или иначе, но среди доступных есть на что посмотреть. Все корабли можно условно разделить на четыре класса: истребители трех видов для каждой расы (плюс пиратские) и транспорты, по одному на расу (плюс пиратский). Пираты используют как свои собственные корабли, так и захваченные чужие, так что никогда нельзя быть уверенным, что перед вами не пират.

Итак, истребители.

Легкие корабли этого класса носят названия: Argon Discoverer, Boron Octopus, Paranid Pegasus, Split Wolf, Teladi Bat, Xenon N, Pirate Mandalay. Класс определяет качество — это самые слабые и неповоротливые среди истребителей. Правило действует только для кораблей одной расы, так как неизвестно, что слабее: легкий истребитель Боронов или средний Теладі. Общим для всех является, пожалуй, высокая скорость, как начальная, так и после апгрейдов. Так что ноги у этих моделей длинные, гоняться тяжело. Количество апгрейдов колеблется от 10 до 50, есть что развивать. Хотя, с другой стороны, лучше потерпеть и купить более тяжеловооруженный корабль.

Средние истребители встречаются следующих видов: Argon Buster, Boron Piranha, Paranid Poseidon, Split Scorpion, Teladi Hawk, Xenon M, Pirate Bayamon. Кстати, именно на Argon Buster'е вам и придется начинать игру. Добротная машина, сослужившая свою службу не в одной войне. В настоящее время считается устаревшим благодаря появлению более совершенной модели. Вообще, корабли этого класса гораздо лучше вооружены, чем предыдущие, а с учетом апгрейдов способны на многое. Количество улучшений колеблется в зависимости от модели от 10 до 25.

Класс тяжеловесов. Здесь представлены самые современные разработки в области кораблестроения всех рас. Среди них такие, как: Argon Elite, Boron Eel, Paranid Prometheus, Pirate Orinoco, Split Mamba, Teladi Falcon, Xenon L. Корабли все разные, сможете подобрать по вкусу; количество улучшений от 3 до 15. Лично я отдал свое сердце Boron Eel'у (аналогичен по вооружению Argon Elite, но маневренней), хотя кому-то вполне придется по вкусу быстрый и увертливый Split Mamba.

Транспортные корабли. Представляют интерес как для торговца, так и для пирата, правда, в несколько разных качествах. Существуют следующие варианты: Argon Lifter, Boron Dolphin, Paranid Ganymede, Pirate Freighter, Split Mule, Teladi Vulture, Goner Ship. Отличаются внешним видом и соотношением скорость/грузоподъемность. Неповоротливы в силу самой своей природы. Улучшаются от 0 до 20 раз.

Все вышесказанное применимо только к рассекреченным кораблям, хотя доподлинно известно: есть и другие тактико-технические характеристики, которые вам придется изучать в полевых условиях. Удачи, да не дай вам Бог столкнуться с UFO...

разрушив корабль, вы уничтожите его ценное содержимое. Придется брать на абордаж! Заставив пилота покинуть корабль путем катапультирования, вы сможете выйти в космос и занять его место; именно так приобретаются технические новинки и редкие апгрейды. Это тоже, между прочим, вполне тянет на профессию. Кстати, теперь вы можете возить дополнительное оружие и щиты прямо в трюме и устанавливать их непосредственно в космосе. Так что не придется искать базу для переконфигурации своего мотороллера, если все свое уже с собой.

Всего лишь несколько примеров, а сколько их всего на самом деле? Кто знает? А различных комбинаций? Чувствуете, чем все это пахнет? «Элитой»!!! А ведь есть еще и дипломатия, сложные взаимоотношения между расами, конфликты интересов.

Кстати, вы еще не забыли, что речь идет об аддоне? Лично я давно забыл.

Субъективно мышь все-таки удобнее, упертые клавишники могут оставаться при своем мнении: у нас демократия.

Ну что, еще не загорелись? Не верю! Вот она, та самая! Десять лет — долгий срок, многие из тех, кто начинал, уже взрослые и серьезные, однако уверен: нет среди них тех, кто забыл! Теплится еще память о тысячах горящих кораблей, грузе оружия для повстанцев (помните: липкие от пота пальцы лежат на клавишах управления двигателями, а красные от бессонницы глаза шарят



Внешность внутренности

Ах интерфейс, как много в этом звуке! Он просто кардинально переработан, учтены самые немыслимые требования, вплоть до нотепада тире бортового журнала. Навигация превратилась в детскую игру в крысу.

Управление прежнее. Небольшого количества клавиш, заменяемых мышью, вполне достаточно для управления кораблем. В остальном все, как и в любом другом симуляторе, — вся клавиатура под второстепенные действия. Привыкание происходит быстро, элитчикам вообще не придется переучиваться: пальцы сами вспомнят.

по экрану радара в ожидании полицейских кораблей!). Получите и распишитесь. Красивая, только со стапелей, игрушка с торчащими лазерами и ракетами переливается защитными полями, а впереди еще столько парсеков, зон перехода, остывающих в темноте обломков вражеских кораблей и свободы! Она ведь нам сами знаете, кем дадена. MG



Дома, наконец я дома! Вопрос только — у кого? Ладно, сейчас главное разгрузиться, осмотреть свою телегу, а то что-то здорово меня только что шваркнуло, и спать!

Евгений Беляков

Взгляд из болида



Вот и подкралась осень в наши края незаметно. Листья желтеют и начинают потихоньку опадать, на улице потянуло прохладным ветром. Природа увядает, и эта «пора очей очарования» почему-то навевает терзающие душу мысли о некой логической завершенности. Завершенности отстойного периода в игровой индустрии.

Итак, на повестке дня у нас новая игра от Microprose — легендарный и непревзойденный симулятор «Формулы 1» под названием Grand Prix 3.

На самом деле за последнее время вышло приличное количество игр, посвященных «Формуле 1», в их числе стоит отметить F 1 — 2000, F1 Word Grand Prix, а также Grand Prix World Manager и т. п. Многие из этих игр уже были рассмотрены в предыдущих номерах Нашего Любимого Журнала, поэтому я не буду растекаться по древу и вещать вам о прелестях этого типа симуляторов, а также излагать основные принципы гонок «Формулы 1», тем более что принципиальные новшества здесь редкость. Все как обычно: четырнадцать — семнадцать трасс, одиннадцать команд, двадцать две машины, одиночный плюс командный зачет, свободные заезды, квалификация, определяющая позицию старта в гонке, сама гонка, результаты, вечные склоки между Ferrari и MacLaren и т. п. По словам разработчиков, все, что представлено в игре, является абсолютной копией Гран При 1998 года: те же трассы, те же команды, те же машины, те же гонщики.

Сразу скажу, что GP3 — своеобразное продолжение хита прошлых лет GP2, пожалуй, одного из лучших симуляторов гонок в принципе. Как это ни странно, но GP3 порадовала прежде всего оригинальными мелочами, которым уделили внимание разработчики на радость игрокам и себе на славу.

После запуска игры загружается картинка с болидами, которые один за другим проходят повороты различного уровня сложности. Красиво, изящно — глазу приятно. После загрузки ваш комп подвергается тестированию на предмет мощности (разумеется, в добровольном порядке): игра сама подбирает разрешение с настойчивостью, достойной лучшего применения. В главном меню очень удачно помимо стандартных вещей типа Non-Championship Race и Championship Season присутствует опция Quickrace. При отсутствии желания долго разбираться с различного рода тонкостями экипировки машины, выбора гонщика и т. п. можно быстренько прокатиться и оценить игру на приемлемость в целом. А приемлемость я вам гарантирую. Вы можете усомниться в моей уверенности, однако...

Паспорт

Grand Prix 3

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Microprose
Издатель: Hasbro Interactive

URL http://www.microprose.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель



Плохая погода сильно осложняет управление болидом. В ненастье подъезжать к повороту нужно осторожно и нежно, словно подкрадываясь к праздничному пирогу в канун Рождества. Самое главное — это делать бесшумно, активизировав автоматическое торможение.

Правило синего флага

В «Формуле 1» есть такое, так сказать, золотое правило: KISS (Keep It Simple Stupid), что на русский переводится примерно следующим образом: придерживайся наиболее простого решения. Когда пилот видит вывешенный перед ним синий флаг, это означает, что за ним на близком расстоянии следует другой болид. Когда синим флагом размахивают, это означает, что один из болидов собирается идти на обгон — нужно быть осторожным. Разумеется, размахивать флагом, когда идет борьба за место в гонке, никто не будет.

Признаться честно, я не особый фанат симуляторов, и дело здесь даже не высокопарном отношении к графике или самой идее. Проблема заключается, прежде всего, в геймплее. Когда я сажусь за новую игрушку-симулятор, то меня

начинает мучить мысль о том, как предоставленной в мое распоряжение штуковиной управлять. Вспомните хотя бы пресловутый Flanker или KA-52, ведь там без пол-литра просто не взлетишь, а если и взлетишь, то уж не сядешь точно. Конечно же, гонки далеко не авиасимулятор, и вроде бы на первый взгляд управлять машиной просто — газ, тормоз, рулем вправо, рулем влево и все дела. Однако автосимуляторы тоже не стоят на месте, и разработчики из Microprose — не кучка студентов, на быструю руку сварганивших корыто, управляемое по четырем векторам. Управление авто в GP3, на мой взгляд, если не сама реальность, то максимально приближенный к ней прототип. Уверен, что бывалые автолюбители оценят поведение машины на дороге и будут приятно удивлены тонкостями процесса. Например, чего стоит одно вхождение в повороты: при нажатии на тормоз машину слегка заносит, причем в правильную сторону. А если дело происходит на мокрой дороге, то срабатывает эффект водяного клина: передние колеса просто не крутятся, и тачку несет по касательной. Кроме всего прочего, на поведении машины серьезно сказываются тип шин и их изношенность при разной погоде. Кстати, в отличие от GP2, в третьей версии доработаны звуковые и визуальные эффекты на поворотах. Теперь шины, стираясь об асфальт, издают характерный визг, а если случается клин колес, то видно, что они не крутятся. Мелочь, а приятно.

Вес «Формулы»

Общий вес машины (вместе с пилотом, его одеждой и обувью) должен быть не менее 600 кг; при этом для «достижения» минимального веса разрешается использовать балласт. Это правило — одно из важнейших в «Формуле 1», потому что чем ниже «базовый» вес машины, тем больше балласта команды могут использовать, чтобы добиться оптимального распределения масс.





Вид из кабины болида впечатляет. Посмотрите, какой модный руль, сколько там прибамбасинок, кнопочек, пимпочек и прочих полезностей, радующих глаз... Лепота. Главное — не отпускать его из рук!

Очень прикольно реализован эффект быстрого старта. В силу того, что болиды «Формулы 1» обладают чумовой мощностью и, соответственно, лихим ускорением, резкий старт все-таки приходится исполнять плавно. Здесь уже так не проходит, как в Need for Speed: нажать газ до упора и ждать пока агрегат раскочегарится; в нашем случае болид просто начнет кружить вертолетом... На самом деле тонкостей управления «Формулой» предостаточно, и все их описывать нет смысла. Так вот, возвращаясь к моему «симуляторному» неврозу, скажу вам, что разработчики не подкачали...

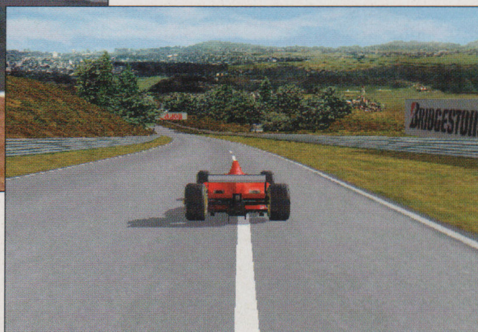
Дело в том, что разработчики GP3 нашли оригинальный подход для решения проблемы играбельности. В GP3 есть пять уровней сложности, начиная с новичка и заканчивая асом. При этом, если вы выбираете самый крутой уровень сложности, то это совсем не значит, что Хаккинен или Шумахер будут ставить новые рекорды на трассах и догнать их совсем не реально. С повышением уровня сложности просто-напросто управление машиной становится более реалистичным. На уровне новичка успешно преодолевать повороты и быстро проезжать трассу сможет, пожалуй, пятилетний ребенок — почти о всех наворотах управления будет заботиться компьютер, игроку останется лишь функция удерживания кнопки акселератора и незатейливые стейфы вправо, влево. По большому счету, можно вообще играть лежа на диване и читать детектив, изредка кликая левой пяткой по клавишам «вправо», «влево». Ладно, хорошо, оговорился — кликая левым мизинцем правой пятки. При этом нужная скорость для прохождения определенного поворота будет подобрана автоматически.

Белые и желтые полосы

Белые полосы на треке предназначены для различных целей, но в основном для проведения границы между трассой и тем, что находится вне ее. В настоящее время все гоночные трассы имеют маркировку в виде белых полос, отмечающих границы трека, а также въезд и выезд из пит-лайна. На треке в Монце, который по традиции считается трассой «два в одном» из-за несуществующего теперь автодрома Монца, используется только часть прямой пит-лайна, границы которой размечены белыми полосами. Эти полосы в Монце прозвали «линиями Петерсона» после трагической катастрофы на старте, унесшей в 1978 году жизнь Ронни Петерсона.

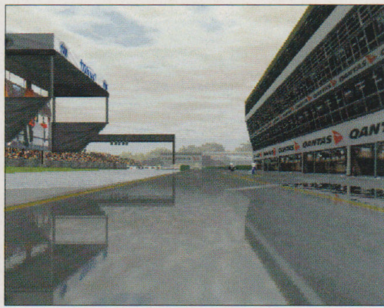


Игру предваряет модный ролик. Сначала стильно показываются фрагменты дороги, потом чинно проезжающие болиды, а этот просто от стаи отбился. «Айн момент», сейчас отпустит газ, перестанет кружиться юлой и поедет искать своих.



По мере повышения уровня сложности на игрока будут взваливаться новые и новые трудности: более реалистичное рулевое управление, механическое переключение скоростей, самостоятельное торможение и т. п. Так, например, начиная с уровня Pro активизируется система поломок — вещь не очень приятная. Кусок отломанной подвески пагубно влияет на управление, машина начинает себя вести,





О Mac Laren

В 1997 году общая ширина машин была на 20 см больше, и после того, как в начале сезона 1998 года данный параметр был уменьшен, многие команды построили не совсем удачные машины. В отличие от других, Mac Laren удалось правильно определить оптимальную колесную базу и сделать болид, который с самого начала задавал темп и, в конечном итоге, принес победу в Чемпионате мира.

не сказать, что очень плохо, но, по крайней мере, загадочно. А, уж если проколется шина или еще что-нибудь подобного плана навернется — пиши пропало...

Приятной особенностью этих всех прибамбасов является то, что уровни сложности можно переключать в момент гонки, скажем, надоело вам улетать на каждом повороте в кювет, нажимаете горячую клавишу, и облегченный вариант рулевого управления плюс автоматическое торможение перед поворотом освобождает ваш мозг от затейливых рефлексов, можно спокойно клинить кнопку газа. Нужно отметить, что разработчики сделали все, чтоб геймеры разных мастей от ламеров до виртуозов именно играли и наслаждались GP3, а не проводили время в чтении руководства по эксплуатации сего продукта.

Порадовало и впечатлило оформление пит-лайна. В процессе гонки вы всегда можете заехать в свой пит-стоп и устроить ревизию своего болида. Нужно отметить, что состояние трассы чутко реагирует на изменения погоды. Не зря каждая гонка предваряется прогнозом. Жизненно необходимой является смена шин в зависимости от изменившейся погоды — на «сухой» резине ездить в дождь проблематично, и это мягко сказано. Кроме всего прочего, на пит-стопе вы всегда можете изменить технические характеристики машины: усилить подвеску, подкорректировать рулевое управление и т. п. В игре просчитана целесообразность процедуры дозаправки. Налив полный бак, вы реально теряете в ускорении, однако экономите время, не заезжая лишний раз за топливом. Все эти обстоятельства добавляют реализма и делают игровой процесс увлекательней.

AI в PG3 явно не на высоте. Зачастую приходится жертвовать деликатностью и обгонять соперников по «простой» траектории, которая выносит их с трассы напрочь и надолго, главное — это догнать. Кстати, оппоненты на этот счет абсолютно не переживают, во всяком случае актов возмездия не наблюдалось. По всей видимости, разработчики сделали упор на то, что основная проблемой будет рассчитать количество пит-стопов и правильный подбор технической комплектации болида. Момент, связанный с непосредственным жестким соперничеством «аля гер ком аля гер», был просто забыт.

Неоспоримым новшеством, которое явно облегчает жизнь, является удобочитаемый информационный дисплей. Вся информация представлена в цифровом формате и расположена на руле: тут вам и спидометр, и тахометр, и количество пройденных кругов и оставшегося топлива, и температура шин и т. д. В отличие от F1 World Grand Prix's или F1 2000, все это удобочитаемое и приятно оформленное.

Во время игры, когда пальцы устанут и захочется посмотреть на себя и на другие машины со стороны, всегда можно поставить паузу и нажать «R». Вам покажут последние двадцать секунд гонки с разных камер. При этом вы можете понаблюдать за движением отдельно взятой машины, скажем, вашего основного соперника, которого не удается обогнать уже пятый круг. Красота, очень рекомендую.

GP3 поддерживает высокие разрешения. При наличии Pentium II и ускорителя уровня второй TNT можно легко играть при разрешении 1024x768, особых тормозов не будет. Не могу не отметить возможность регулирования передачи кадров. В продвинутых опциях графики есть возможность устанавливать до 25 кадров в секунду. Это весьма актуальная вещь для фанатов «Формулы». В игре предусмотрена не гибкая, а очень гибкая настройка авто, начиная с выбора шести типов шин и заканчивая углом и скоростью поворота руля. Поэтому, играя на уровне «Ас», успех виртуозного пилотирования напрямую зависит от количества кадров в секунду: небольшая задержка, чуть неверная траектория — и вы уже отстали на несколько роковых тысячных секунды.

В опциях графики вообще предусмотрена очень гибкая настройка — начиная с уровня детализации трибун и заканчивая уровнем детализации в окне заднего вида. Короче говоря, сделано все, чтобы юзер мог получить нужное сочетание играбельности плюс достойную графику, чтобы люди играли, а не терзались перед выбором и ругались, сделав его.

пройти и проливные с грозами. Занятно то, что сначала высыхает часть дороги, которая обдувается проносящимися мимо болидами, а на обочинах остаются лужи.

Да, кстати, о лужах. В дождливую погоду трасса преображается: влажный асфальт и лужи отражают деревья, трибуну и прочие достопримечательности, за болидами тянутся эффектные клубы брызг. Красота красотою, а управлять машинами становится на порядок тяжелее: постоянные пробуксовки, водяные клины, заносы... Словом, шоу на мокрой дороге впечатляет.

Объективности ради нужно отметить некоторые недостатки. Детализация трибун и прочих фоновых объектов не то чтобы плохая, но улыбок на лицах болельщиков замечено не было даже при разрешении 1280x1024. Объекты плохо прорисованы, а тени стационарны, зато в остальном претензий, мягко говоря, нет.

Подводя итоги, хотелось бы сказать, что GP3 — превосходная игра, однако ее отличия от GP2 заключаются в нескольких основных вещах: улучшенная графика, эффекты «сырой» погоды и, соответственно, более увлекательный геймплей. Эффект «сырой» погоды и динамичное изменение состояния дороги сильно усилили стратегический момент в игре. Теперь нужно больше думать и анализировать, а не заучивать повороты трасс как «Отче наш». Кстати, релиз GP4 намечен на следующий год, интересно, что за зверь будет? MG

Правда жизни о «Формуле 1»

Небезызвестный Берни Экклстоун создал гонки Гран При «Формулы 1», превратив любительские соревнования в нехилый спортивный проект. Кстати, от его мнения в «Формуле 1» зависит очень многое... Формально принятие законов и установление технического регламента остаются за Federation Internationale de l'Automobile, в смысле за ФИА.

Отдельным пунктом выделю сделанное в GP3 нововведение — «сырая» погода. Не зря в игре присутствует возможность комплектации болида шестью типами шин, предназначенных для езды в самую разную погоду. Дело в том, что «сырость» трассы в игре не константна. Пока вы наматываете круг за кругом, часть трассы может подсохнуть, а кое-где могут



Стоп-пит — место полезное. На нем всегда можно дозаправиться, обзавестись новыми деталями, подкорректировать управление своего болида и уехать с полной уверенностью, что провел время не зря.

Банзай Бонсаев

Diablo II

Дьявольские штучки



Отмазка от редакции

По поводу наездов на нижеупомянутую игру — все целиком на совести автора. Прочие не.

Отвественные *Матвеев, Гонщик Дежурный и прочая.*

Начало

Сказать, что сигнгловая «Дьябла» с индексом II меня разочаровала, значит сильно развести водицей краски. Обидели меня близзардовцы, в лучших чувствах оскорбили.

И не только меня, обожателя предыдущей части великой игры (вовсе без индекса), — всех обожателей. А как еще можно сказать, когда буквально каждый мой знакомый, который был в курсе того, что я себе игрушку (с индексом II) первым купил, звонили в течение двух (!) недель и с ужасом орали мне в ухо: «Я себе «Дьяблу» купил, ты не знаешь, что это с моей видеокартой?!» А ничего с видеокартой. Это с «Дьяблой» что-то. Что? Она стала ХУЖЕ!



Да черт с ней, с графикой. Все гораздо, гораздо запущеннее. Когда играешь в сингл, лично меня ни разу не покидало ощущение великой подставы. Да, новые герои. Да, новые персонажи. Да, кучка новых монстров. Боссы еще, уровни, которые стали больше с геометрической точки зрения. Но все как-то... Даже не знаю. Нет, знаю. Конечно, первая часть не была RPG в полном смысле. Была она смесью ролевика, экшна и аркады. Но настолько органичной смесью, что игра была... Ну вы, если и не знаете, то хотя бы слышали.

Здесь же все не так. Налицо явный дисбаланс. Аромат RPG вообще куда-то сгинул, хотя по идее его должно было даже добавиться. Экшн стал каким-то вялым и дурацким, зато аркадности добавилось до самого беспредела. Ощущения субъективные, если у кого-то есть возражения, пишите письма на www.gamecenter.ru, пусть народ повеселится.

Но была у меня одна заморочка. Вся эта излишняя аркадность, все эти ненормальные респавны, когда твой собственный труп ожидает тебя буквально за углом с хабаром



Вот так оно и бывает. Только появился — и сразу толпу скелетов на тебя напускают, и все. Все свободны и могут идти в путь. То есть подключаться снова.



Однако бывает и так, что скелеты не особенно помогают. А если и помогают, то немного по-другому. Например, я все равно явно погибну, но и оппонента заберу с собой.

на останках, эта чудовищная система сохранений и восстановлений, бодрые монстры, которых ты порушил буквально пять минут назад, — вся эта сингловая непонятность очень органично вписывалась в идею сетевой игры. Тогда все эти несуразности становились если не логичными, то хотя бы объяснимыми. Ну, дело понятное, вон третью «Кваку» сделали мультиплеер-онли, так почему бы «Дьяблу» такой не заделать? А потом для вящей продаваемости в последний момент снабдить игрушку одиночной игрой. Для несчастных лишенцев. Идея нормальная? По крайней мере, не лишенная оснований...

Вот я в сингл доиграл (для получения бесценного опыта) и ринулся в Сеть.

О чем этот материал

Эта статья не практическое руководство. Скорее общие впечатления и несколько советов. Почему? Да незачем там руководить. Все банально до неприличия. Да и в мануале все описано в полный рост. Установите сетевую часть, загрузите, дальше все на мониторе как на ладошке, там даже еж разберется, если английские буквы от японских иероглифов отличать в состоянии.

Можно, значится, по локалке играть, а можно по Internet'у.

Кем играть

А все равно. Единственное, что удалось близзардам во второй части игры, — практически идеальная сбалансированность героев. Пока слаб герой — все подобные тоже не лучше. Как покрутеет — все подобные догонят зараз.

Чтобы слабый герой справился с сильным другого вида, это нонсенс. Разве что повезет, и сильный будет страдать от неизлечимых болезней тела и души, а слабый будет совладельцем дежурной аптеки. Согласитесь, в этом случае все равно заморачиваться не стоит. От вида вашего подопечного тут все равно ничего не зависит. Единственный совет — не по-детски обкатайте персонажа в сингле, изучите все его особенности. Потом только лезьте в мультик, а то неизбежны жестокие конфузы. Типа: «Ну я же не знал, для чего эта палка приготовлена...»

Насчет «палок» я совершенно сознательно упомянул. Учите, учите ТТД оружия и предметов. Совершенно необходимо знать, что какие буковки и циферки в их обозначениях обозначают.

И не растранжиривайте уники (уникальные предметы). По крайней мере до тех пор, когда не убедитесь, что ВАМ они совершенно ни к чему. Если убедитесь, продавайте и не стесняйтесь. Можно за виртуальные деньги, а можно, если очень постараться, и за реальные. В Сети уже функционируют специальные сайты. Ищите сами, я рыбных мест не выдаю из врожденной вредности. Неплохая прибавка к пенсии, кстати...

Сетевые Штучки

Локалка — локалка и есть. Один мегагеймер запускается ака сервер, остальные семь подключаются к нему на огонек. Почему семь? Дык уровни в нонешней «Дьябле» поболе стали, чем в прежней, посему (ох, елки, на странный меня слог пробило как-то...) количество потенциальных ухорезов и удвоилось.

Через Internet можно играть по-разному. Там, в вашей коробочке, даны подробные инструкции и некий пароль (свой не скажу!), который позволит пробиться на европейский сервер Battle.Net (все сложности сводятся к тому, что кромя пароля Battle.Net еще и сличает уникальный номер вашего диска, какого из трех, мне неведомо).

Для тех, кто не в курсе, Battle.Net — официальная и бесплатная сеть серверов, на которых народ режется в «Дьяблу» и всякие другие Старкрафты. Принадлежит Blizzard, которая все эти замечательные игрушки и творит на наше удовольствие.

О Battle.net подробно

Battle.Net образца Diablo II несколько отличается от своего предшественника. Но главное осталось неизменным: если вы туда подключились, то разобраться в интерфейсе и принципах работы будет совсем просто. И не тормозят они почти никогда. Правда, были случаи, что падали и лежали сутками, но это дело такое, аппаратное. Гремлины...

Серверы, как вы могли бы уже и сами понять, растыканы близзардовцами по всему большому и благодарному миру, но нам, русским хлопцам, можно играть только в Европе, о чем нас честно в мануале и предупредили. Да и при инсталляции не забыли поднапомнить. Помните «I agree...»? Вот это оно и было.

Это, так сказать, закрытые серверы. Вот такая нынче у близзардов мода. Персонажи, которые бегают по нашим экранам, все хранятся в памяти этих самых серверов. Чтоб, значит, подлый читер не смог своего персонажа прокачать неприличным трейнером, всунуть в ручонки ему БФГ и запустить тотальный геноцид посреди несчастных честных геймеров.





Радости и тоска закрытых

Закрытый сервер доступен только зарегистрированным пользователям. Заходим мы, значица, туда и видим пред собою интерфейс. В левой его части — банальный чат, там можно пообщаться с собратьями по оружию, послушать местные сплетни, влезть в команду и честно

шлепать по уровням. В толпе себе подобных. Вот только там имеется небольшая сложность: на сегодняшний день (ну, когда я статью пишу, а не когда вы журнал читаете) российские геймеры отсутствуют на «Европе» как класс. Все больше немцы да французы тусуются. Обидно как-то. Ты к ним по-человечески, а они тебе в ответ чирикают что-то невразумительное. Хамят, наверное. С трудом отыщешь себе кого-нибудь англоговорящего, так даже слезы радости на глаза наворачиваются.

Ну и дальше: генерация персонажа, вводишь имя и пароль, следует поключение к игре. Как два пальца об асфальт. Максимум — три.

Для своих закрытых серверов близзардовцы расстарались в полный рост. Напридумывали разных хитрых примочек. О них поподробнее буду рассказывать.

Ну, во-первых, теперь никакого простора для геноцида. То есть вообще никакого. Раньше как бывало: придешь, накачаешься, вломишься на сервер и мочи всех больных, убогих и слабоумных. Знай ушки складывай в инвентори. А сейчас — фигушки. Сейчас на серверах появилась такая тема, как **ограничение на вход**. То есть если ты крут, как техасский рейнджер, ни в жисть тебя не запустят к слабым и бездомным новичкам. Будешь биться в компании таких, как ты, плюс-минус пара уровней. Дальше — больше. Уши резать теперь можно только гнусно и правильно. Никаких подлых и потому вдвойне упоительных ударов в спину не сделаешь. Представляете, для того чтобы лишить жизни собрата по оружию (и положить его ушко в свой маленький саквояжик), необходимо припереться в город и (бойтесь!) официально сообщить обществу о ваших братоубийственных намерениях. Тут же потенциальной жертве отправится письмишко с сабжем «иду на вы!», и все про вас все узнают.

Так что радостного и веселого глобального Pkilling'a не сотворишь, и не надейтесь.

Вот, помнится, ходили упорные слухи, что будет, будет, мол, во второй сетевой «Дьябле» такая замечательная штука, как «Арена». Ну, вы понимаете, о чем я. Развлечение для гладиаторов. Вышел и давай силенками мериться со всеми остальными желающими. Шашкой рубать, стрелами пулять, бить рукой и жарить файерболами. Была надежда...

И сгинула. Нет надежды. В общем, тут как раз аркаду зарезали полностью. Единственную нормальную...

А значит что? Ну правильно, сплошной навязанный **кооператив**. Никакого десматча. А как хотелось...

Такая вот история — теперь дружной толпой бродим по уровням, выполняем все те же надоевшие квесты, мочим всей толпой тех же боссов. В общем, в этом тоже можно найти свои прелести, вот только «какой же русский не любит быстрой езды?..».

Следующая хитрая примочка — **гильдии**. Ну да, чистый Might&Magic, только сбоку. На этих самых закрытых серверах вы можете вступить в какую-нибудь гильдию или даже создать свою собственную. А дальше добро пожаловать в Guild Hall (зал гильдии), и тусуйтесь там со всеми своими масонскими сотоварищами. Можно козни всякие чинить, а можно просто беседы беседовать, это кому как нравится. Зал гильдии — это не просто так зал. Это еще и возможность играть только с одногильдийцами, чужих туда не пускают по определению.

Можно вступить в **партию**. Нет, партийный билет вам никто выдавать не будет, и потеря его не будет для вас чреватой Колымским краем. Когда вступите в Battle.net'овскую партию, будет вам защита и совместное беганье по уровням под эгидой мистической общей цели. Партийцы народ узнаваемый — вечно все делят. Золото делят, хабар делят; все якобы поровну, а на самом деле в зависимости от уровня персонажей. Хорошо хоть аура самого крутого партийца распространяется на всю партячейку и служит чем-то вроде защитной хоругви.

Торговля. Можно развивать коммерцию. Теперь это совершенно безопасно. Притусовываешься к собрату, открываются окошки с предметами; мышкой по ним лазишь, тебе параметры всякие высвечиваются. Делаешь заявку на то, что понравилось, и, если собрат не прочь с этой штуковиной





Мирная тусовка под моим окном. Растопырли перья, точно вечерком. Кабы я была девица, то все было бы понятно, а так только зелень вокруг.



расстаться, оба шлепаете на ok, и происходит ok. Вот так вот.

Читер читеру не товарищ

Защита развилась неимоверно. Теперь на официальных серверах все строго и решительно: если ты читер и тебя за этим благородным делом ловят, то выбрасывают за борт, и можно больше не соваться — весь Battle.Net для вас закрыт навеки. В своем стремлении к обеспечению безопасности честных граждан близзарды даже докатились (вы сидите?) до найма на постоянную работу (хи-хи) хакерской группы, успешно поломавшей незабвенную Battle.net во времена первой Diablo! Сидят эти гаврики и судорожно ищут дырки. Как найдут, так судорожно заделывают. Да нет, ломают, конечно, не все так мрачно, на любом форуме в Инет найдется энное количество описаний подвигов неких безвестных (с жутко громкими именами а-ля Букозоид-младший-эсквайр) хакеров, выносящих всю сетку одним ударом задней левой ноги.

Естественно, уж коли персонажи захоронены на этих закрытых серверах, с вашими замечательными сингловыми героями в официальную сеть не пробиться. Тамошние они все. Там рождаются, там живут, там их и кремируют.

Есть, правда, одна приятная штука: как только вы пройдете игру в первый раз, вам откроется возможность сгенерить HardCore-персонажа. Это вам не стандартный шкет, это дядька сумеречный и злобный. Вот только почему-то хардкоровцев никто не любит, вскоре после генерации все остальные, стандартные, почему-то начинают вас завистливо мочить.

Откройте меня!!!

А что делать, если вы решили с друзьями-соседями по Инету сыграть? Да все просто. Есть в Battle.Net такая фича, как открытые персонажи (это те, которых не запирают на серваках, которых можно на собственном винте хранить). Я, честно говоря, не понял, как это все осуществляется аппаратно, но открытые товарищи куда как веселее, чем закрытые. Там простор и упоение можно сотворить. Как — это уж вы сами додумывайте. Хотя у близзардов к открытым персонажам стойкая неприязнь: играешь в открытую — ни тебе хардкора, ни гильдии, иди и топчись как неприкаянный.





Альтернативы здоровые и нездоровые

Так, про Lan (локалку) я уже вроде где-то там наверху написал. Все тупо и просто: сунулся в сеть, нажал на join и присоединился.

Если локалки нет, а есть модем, можно созвониться с другом и забить стрелку напрямую. Потом коннект, оп-ля, мы в игре (изучайте интерфейс!). Здесь полный простор для развлечений — игроки-то ваши; играете если в сингл, теми же самыми товарисчами будете играть и в мультик. Это если захочется.

А не захочется (хотя мне такая система как-то не понятна) — берите свежего персонажа и мучайтесь с ним, как с младенцем, по новой.

Можно в Internet'е создать собственный сервер и кинуть всем свой любимый ip-адрес. Тогда к вам придут, и вы будете весь в шоколаде.

Если вдруг на Battle.net вас по каким-либо причинам (теоретически их, причин, бывает достаточно много) не пускают, расстраиваться рано. Можно воспользоваться вышеперечисленными альтернативными путями, а можно удалиться в полную альтернативу.

Ну не могло оно не родиться! И родилось. Не одним Battle.net жив истинный геймер. Есть и другие серверы, на которых все почти ничем не хуже. Называются они Free Standart Game Server. Конечно, к близзардам эти машины не имеют никакого отношения. Народное творчество, но работает. Правда, для того чтобы к такому приконнектиться, вам придется полазить по сети и скачать специальную надстройку. Искать ее можно по поисковым серверам, введя в строку следующее: «FSGS Free Standart Game Server скачать F-Connect клиент». Идущий да обрящет.

Там все, как у близзардов, только проще. Правила устанавливаются владельцами. На происки читеров здесь особого внимания традиционно не обращают. Есть простор для маневра и получения истинных удовольствий. Как в свое время любил напевать великий Элвис — love me tender, love me sweet, I'll kill 'em all... Что совершенно справедливо.

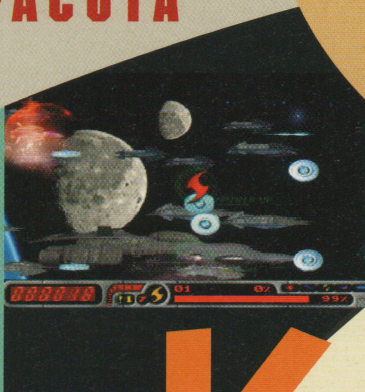


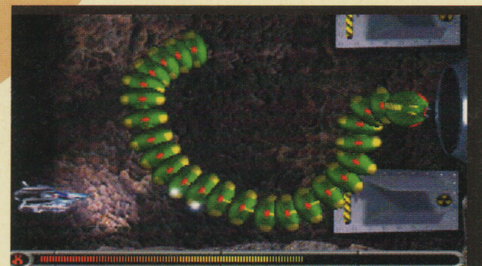
Коротко о главном

Несмотря на все несоответствия идеалу, в который, по моему глубокому мнению, должна была превратиться еще до релиза эта игра, в «Дьяблу» с индексом II играть можно. Даже иногда интересно, особенно если не рассматривать игрушку в целом, а уметь радоваться всяческим небольшим частностям. Так что попробовать все-таки стоит. Это у меня, может, оценки такие завышенные, хотя я тоже хитрый. Вот обругал тут все, что мог, а ведь сам-то играю ведь. А почему, зачем, не знаю. Наверное, нравится... MG



31 Собственно здесь мы все и тусуемся. Торгуем в смысле. Иногда получается даже очень ничего.





Когда их много, а ты счастлив

Мартовский Кот

Паспорт

Solaris 1.0.4

Жанр: arcade
Разработчик: Apollo Entertainment
Издатель: Real Networks
URL http://www.solaris104.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт

Игры на моем компьютере рождаются, перекочевывая с CD-дисков в виде «инсталла», проживают некоторое — порой весьма незначительное — время и умирают, оставив после себя в лучшем случае память (во всех остальных — сами знаете что в директории Windows). В который раз говорю себе, что так жить нельзя, но череда неугомонных гемезов продолжает стойко оккупировать мой и без того переполненный винчестер. Но живет на харде с незапамятных времен, не подверженная зверским припадкам садистского маразма, когда из-за нехватки места начинаешь тереть все, что под руку попадется, а заветная F8 раскаляется добела, скромная директория emulators. В этой папочке поселились и Dendy с Sega'ой, и Nintendo-64, и даже детсадовский GameBoy. Что удивительно, я в них действительно играю. А на дурацкий вопрос «Почему?» скромно отвечаю: «Потому что на PC со времен Raptor и Xenon не было ни одного нормального kil-l'em'all-a. Ну не растут они на благодатной почве «шестисотых» процессоров, и все тут. Любовь к жанру, упомянутому выше, — это, наверное, единственное, в чем я хорошо понимаю приставочников; во всем остальном лишь стойко ненавижу. Приставки надо давить, а вот «шутемапы» активно культивировать.
И как же славно осознавать, что не я один придерживаюсь





От выбора средства передвижения зависит стиль игры. При выборе скаута придется играть быстро, зная, что любая шальная пуля может быть последней в жизни корабля...



подобного мнения. Есть еще бригада разработчиков из далекой Бразилии и дядя Петя с моей лестничной клетки... Теперь я склонен полагать, что в этой жаркой стране находится место не только для одичавших обезьян, но и для разработчиков компьютерных игр с большой буквы. На самом деле главное в моем обращении к вам — суть поздравление. Все, кто ценит, да поймут. PC обзавелось приличным kill'em'all.

Рецепт амброзии до боли прост, и сладкое словосочетание «потрясающий геймплей», снящееся разработчикам игр во всем мире... В общем, этот геймплей удачно прихвачен за хвост, скручен по рукам и ногам и доставлен нам — геймерам — в состоянии первой свежести. Извольте откушать, товарищи аркадники! Лучшие бразильские повара потрудились для вас на славу. Но давайте переместимся чуть ближе к предмету нашего сегодняшнего разговора.

Далекое будущее. Человечество. Враги. Много врагов. Война. Долго. Наши проигрывают. Но! Создают спецподразделение Solaris по борьбе с иноземными захватчиками. Вы — агент секретного подразделения за номером 1.0.4 (откуда, собственно, и название игры). Последняя схватка. Вся надежда — только на вас. Кто выйдет победителем из этой войны? Человечество ждет, а вы работаете. Все.

Теперь давайте разберемся со смыслом игры. Сказал и задумался: чего тут разбирать? Kill'em'all, и этим все сказано. Однако, как и у любой игры, в Solaris есть свои тонкости. А поскольку глобальных отличий от прочих, пускай и порядком залежалых на полках, представителей жанра простейшей визуализации обнаружить не удается, то и говорить мы будет исключительно об означенных мелочах. Итак.

Классический вариант «полета над текстурой». Вернее над/по отрендеренному «заднику». В самом начале игры вводим имя, назначаем управление, которого всего ничего: если быть точным, то четыре курсорных и три дополнительных клавиши (выстрел, смена оружия и суперудар). И вперед — в гущу событий, которые не заставляют себя ждать. Летим слева направо, наслаждаемся жизнью, мимолетно постреливаем в пролетающих по своим делам врагов. Игра разбита на отдельные уровни, на протяжении каждого из которых встречается несколько мини-боссов ближе к середине и один супербосс в завершение.

Теперь обо всем поподробней. На чем же мы летаем в «Соларисе»? А летаем мы на трех весьма милых корабликах, именуемых не иначе как fighter, bomber и scout. Просто и со вкусом! Внешнее отличие корабликов, скажем прямо, в глаза не бросается — серенькие такие, с металлическим оттенком и несколькими цветными полосами по бортам. Совсем иначе обстоят дела с физикой: различия здесь проводятся по силе брони и скорости. Соответственно бомбардировщик достаточно неповоротлив, но обладает максимальным уровнем защиты. Скаут, напротив, максимально быстр, но вот уровень брони оставляет желать много лучшего.



...бомбардировщик же, напротив, может вынести множество прямых попаданий и даже столкновений. Вот только со скоростью он не дружит, и в некоторых местах управлять им довольно сложно.

И, наконец, файтер — нечто среднее, как говорится, золотая середина. На мой сугубо предвзятый взгляд, подобных различий вполне достаточно, чтобы не скучно было пройти игру минимум три раза — по числу кораблей. Манера игры будет различаться довольно существенно.

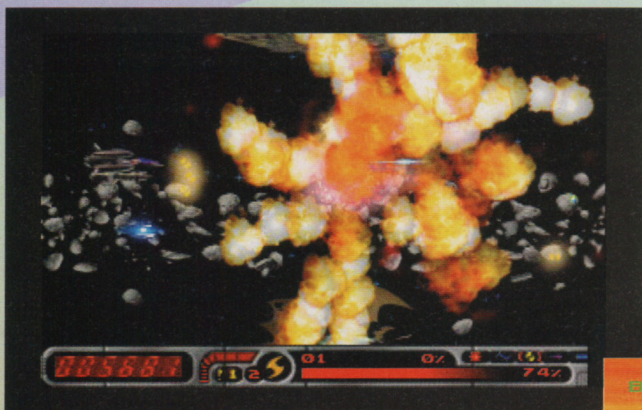


Собирать броню нужно вовремя. В противном случае есть шанс не долететь до очередного бонуса.

Теперь немного о том, чем мы будем нести смерть в игровой мир «Соляриса». Оружия в игре действительно много, как и положено по статусу. Бонусы свободного полета правят здесь бал, и любой, кто не успел вовремя подобрать неожиданно появившийся «приз», вынужден будет маяться со старой пушкой до очередного «подарочка». Потому зевать не следует ни в коем-случае, а собирать все тотально и своевременно. Оружие бывает самое различное: начинать придется с самой невыразительной маломощной плазмы с расчетом на возможность перехода в дальнейшем на высокоуровневое лазерное оружие. Что приятно, в игре по факту сбора нового оружия старое не утрачивается безвозвратно, а остается висеть на клавише смены «пушек», так что на один корабль вполне можно навесить несколько приличных «стрелял» и пользоваться то одним, то другим. Помимо классических «дул» можно раздобыть различные навески на наше «авто», которые будут дополнительно шарашить по врагу (весьма и весьма полезный девайс). Кроме оружия, придется постоянно пополнять запасы брони (читай здоровья), которая имеет дурацкое свойство сходить на нет в считанные секунды при



достаточном скоплении противника. Помимо подобных «аптечек» иногда нас будут баловать специальными силовыми полями, «надев» которые можно совсем не бояться прямого контакта с врагом, а, напротив, всячески искать оного, дабы жалкий противник отбросил копыта от фатального касания. В довершение всего на консоли есть специальная кнопочка (panic называется), предназначенная исключительно для включения режима суперудара, от которого рядовые враги дохнут моментально, а мини-боссы изрядно корчатся, теряя львиную



Пламенная феерия. Праздник звука и спецэффектов. Уверяю вас, что такой красоты в простом kill'em'all на PC вы еще не видели.

долю жизненной энергии. Вот такие пироги. Поехали дальше! Враги, о которых стоит сказать несколько слов хотя бы потому, что они есть. А помимо присутствия враги отличаются еще и разнообразием. Перечислять или хотя бы пытаться вспомнить всех — занятие практически невыполнимое. Но знайте: их много! Их очень много. В игре представлены почти все концепции кораблей противников, когда-либо встречавшиеся в играх подобного жанра, начиная с элементарных «блюдечек» и «колечек» и заканчивая многофункциональными истребителями, состоящими из нескольких частей, выпускающих из чрева дополнительные модули-мины и вообще всячески выпендренных. Налетают вражины чаще всего стаями, причем стаи эти движутся по определенным законам: выписывают сложные пируэты, организованно заходят в тыл, берут в кольцо, причем делают все это с выраженной наигранностью (как в большинстве классических kill'em'all). Не забыли авторы и про стационарные орудия, навешанные на всевозможные элементы окружения. Ну а супербоссы всегда уникальны, и простой пальбой их обычно не проймешь: к каждому нужен свой индивидуальный и столь же уникальный, как и сам босс, подход. Просто восхитительно: лететь, ломиться через кишащий врагами уровень до этого громилы, уничтожить которого с первого раза обычно не под силу даже закаленному в боях аркаднику. Ну хотя бы жизней нам дали предостаточно: в зависимости от уровня сложности оживать на уже начатом уровне можно до семи раз. А уровней сложности, про которые только что упоминалось, в игре предусмотрено всего три. И отличаются они не только количеством врагов и начальным уровнем брони, но и скоростью игры (на уровне hard скорость заметно возрастает, почти удваивается).



Производители (они же разработчики) гарантируют, что скучать вам не придется на протяжении аж 12 уровней. Причем разработчики несколько отступили от классического бессейвового прохождения в пользу возможности сохраняться между этапами, что, на мой скромный взгляд, есть хорошо. Проходить дюжину достаточно пролонгированных уровней за один присест все же несколько напряжно, а так прошел — сохранился, прошел — сохранился... Все чин-чинарем.



И напоследок, едва сдержав бурю прорывающегося на свет восторга, замолвлю несколько слов о графическом ядре. Оно потрясающе! И это в самых скромных красках. Я не знаю, как более подробно объяснить ситуацию: смотрите на шоты и знайте, что игра выглядит на порядок круче. И никакие пиксели, изредка проскакивающие в объемных модельках, заточенных под фото, не могут исправить положения. Спецэффекты в «Солярисе» заставляют ваш монитор гореть совершенно неподдельным пламенем, все бурлит в горниле огня, металл плавится от электрических разрядов, враги умирают в пламени тысячами, миллионами... Просто круто! Сколь бульварно бы это ни звучало. И все это без малейшего задействования акселератора... Пять с плюсом в дневник и цветы к памятнику!



Звук тоже не подкачал: с ним дела обстоят более чем хорошо. Для меня всю жизнь эталоном хорошего драйва в kill'em'all оставался Raptor. Теперь приоритеты изменились: Solaris 1.0.4. «зажигает» совершенно не по-детски и отпускает лишь под самую развязку. А еще в игре совершенно потрясная музыка и видеоролики — без комментариев!!!

Все! Мне больше нечего сказать. Дурацкие сетования некоторых на отсутствие режима «магазина» я при всем сказанном поддерживаю, но распространяться на эту тему долгу нужным не считаю, ибо и так здорово. Играть поголовно всем, вне зависимости от возраста, расы и половой принадлежности, потому как игра! А в завершение от себя хочу добавить: помяните мое слово, в ближайшие год-два вы ничего подобного на PC не увидите (ну разве что ребята соберутся и сбацают нам Solaris-2), потому ловите момент. А как надоест, смело беритесь за эмуляторы, потому как на приставках добром, подобным «Солярису», давно можно щи заваривать... За сим прощаюсь.



P.S. А ежели сомневаетесь в сказанном, то милости просим за демоверсией на сайт разработчиков. Убедитесь в достоверности моих слов и в магазин. MG

Среди Нас (Мы — это доблестные сотрудники героической редакции) вот уже не первый год продолжается соревнование на тему того, кто сможет написать самое страшное гонево во вступлении к разделу. Соревнование, конечно, идет, но есть у нас один человек, который ТАК гонит, что мне еще долго расти и красить волосы, прежде чем я хоть на одну ступеньку смогу подняться до уровня его мастерства. Но это так — реверанс старшему товарищу. Думаете, гнать просто? У-у-у, это совсем даже тяжело. Гонево — оно такое... Просто так ниоткуда не возьмется. Его, можно сказать, надо выстрадать и выстрадать сильно.
Вот захотелось мне прогнать. Что надо сделать?
Белки — это очень полезные животные, так как они нападают на радары. Когда стадо белок летит с севера на Марс, они обращают



ОБОЙМА

внимание только на радары и экскаваторы, ибо последние им не нравятся, а первые их пугают. А стадо испуганных белок — это страшно. Затопчут!
Но радары — это тоже страшно. Бывало идешь ночью мимо радара, а он так таинственно крутится, поскрипывает... Наверное, что-то хочет сказать доброе. А может, и не очень доброе. Главное — что крутится! В них же во всех установлены вечные двигатели, а в отдаленных районах — беличьи колеса. Поэтому белки их и не любят, особенно в тундре.
Но мы не белки и большинство из нас не в тундре. Я вот точно не белка. Но и не радар.
Все, пойду узнаю, что с тапочками Гагарина дальше делать, их вчера принес аист, а применения им мы еще не придумали.

Данила Матвеев.
Тот, который Искренне Ваш







Константин Инин

BANG! GUNSHIP ELITE

Вдали переливалась пустота

Все космические симуляторы похожи друг на друга, как близнецы-братья. Что делают разработчики, когда анонсируют очередной проект, действие которого будет разворачиваться на бескрайних просторах космоса? Думаете, они садятся за круглый стол, закуривают, откупоривают бутылки с пивом и начинают мозговую атаку? Не дождетесь! В лучшем случае за основу берется какой-нибудь популярный **фантастический фильм** (благо таковых в последнее время навалом), в худшем — все корабли, расы, оружие и прочая необходимая атрибутика появляются на свет из головы главного программиста, который в детстве прочел несколько книжек Айзека Азимова или Стругацких.



Паспорт

Bang! Gunship Elite

Жанр:	action
Разработчик:	RayLand
Издатель:	Red Storm Entertainment

URL www.redstorm.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Как показывает практика, фантазия у разработчиков небогатая, поэтому на экранах наших мониторов уже который год подряд переливается всеми цветами радуги бескрайний космос в 16-битном цвете (интересно, а они вообще видели космические снимки?! Подозреваю, что нет), мелькают красивые колечки гиперпереходов и пуляются красно-зелеными лазерами корабли, которые в реальности, в силу конструкторских особенностей, даже и не оторвались бы от Земли.

С другой стороны — кому на фиг нужна эта «реалистичность»? Ведь глупо же рассуждать о том, как должен вписаться в поворот межпланетный крейсер, если его изобретут только лет через двести. Поразмыслив подобным образом, разработчики Bang! Gunship Elite решили вообще не обращать внимания на «реалистичность» и сделать симулятор космического корабля, который умеет летать, стрелять и бибикать, и все это при помощи мышки и трех-пяти кнопок на клавиатуре. Здорово? Оригинально?

А вот и нет! Тот же самый космос, те же самые гиперпереходы и непременные лазеры зеленого

цвета (все смотрели «Звездные войны», поэтому твердо помнят: красными лазерами стреляют плохие ребята, зелеными — хорошие, и никак иначе). Космическая аркада.

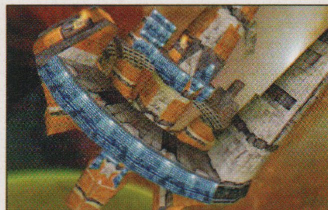
Война за минералку

Давным-давно в далекой-далекой галактике жили-были... э... гуманоиды. Были в их числе люди, были и алкоголики, встречались даже создания, имевшие по пять ног и при этом никак их не использовавшие, но о них история умалчивает. Жил весь этот сброд мирно, дружно, устраивал коллективные пьянки и не менее коллективные разборки, только вот случилась беда: как-то незаметно все оказались на грани вымирания. Понятное дело, подсели на измену и стали думать, чтобы им такое сделать, чтобы оную грань задвинуть куда подальше. Только вот ничего в голову не приходило.

Пока не появился спаситель. История не сохранила для потомков его образа, но поговаривают, что был он невысокого росточка, изрядно картавил и любил произносить пламенные речи, взгромоздившись на какой-нибудь грузовой «шаттл». Первым делом спаситель объявил мир во всем мире и предложил всем объединиться и жить дружно, вымирая в порядке строгой очереди. Лидеры сторон идею поддержали и организовали Альянс — комитет, который и должен был следить за процессом вымирания и четко его контролировать. Тут же объявили национализацию, приватизацию и кучу других важных процессов, направленных на глубинную интеграцию. Народ повздыхал, отдал все свои накопления и устремился в светлое будущее. А всех, кто против, отправили работать на рудники, где происходила добыча чрезвычайно ценного минерала.

Но были и активно несогласные. Работники торгового дома «Сектар» объявили во всеуслышание, что Альянс — это «паразитический нарост на теле общества», и, бросив на прощание «вы о нас еще услышите», упаковали вещички и слиняли на край света. Так как к тому времени каждый идиот знал, что галактика бесконечна, искать их не стали. С недовольными провели воспитательные работы, пополнив быстро вымирающий контингент рудокопов, и Альянс снова устремился в светлое будущее.

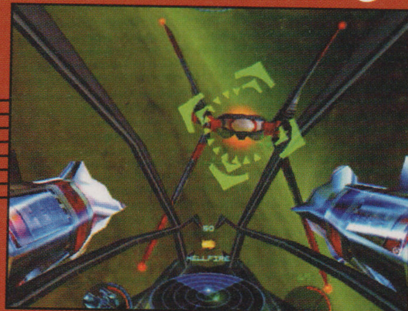
Но сектарцы оказались не лыком шиты. Обратившись к влиятельному, но таинственному объединению «Чемберлен и К°» ребята построили космический флот и начали кампанию по освобождению рабочих, подло эксплуатируемых на рудниках. Кампания происходила следующим образом: сначала «освобождалось» золото, дабы не смущать своим видом измученных работников, затем ценное оборудование и, наконец, сами рабочие. Их строили в колонну по одному и со словами «идите на все четыре стороны» отправляли в открытый космос. Биллионы зрителей по всему миру видели, как нищие рабочие, у которых не было денег даже на покупку скафандра, получив свободу, в буквальном смысле этого слова «разрывались на части» при виде небывалых возможностей открывшихся для них. Естественно, во всем был виноват Альянс, задержавший выплату тринадцатой зарплаты.



Вид на очень БОЛЬШУЮ орбитальную станцию со стороны. Впечатляет? Да, это, пожалуй, единственное, что впечатляет в этой игре вообще.

А еще игра злая, и поэтому сложная. Вероятно, разработчики решили взять игрока «на слабо». Когда тебя методично убивают в одном и том же месте, начинаешь звереть и не встаешь из-за компьютера, пока эту миссию не пройдешь.







Тогда руководители Альянса поняли: «Мать Родина зовет!» И тоже отправились на рудники. Всех рабочих построили в шеренгу, сказали им: «Родина в вас нуждается, ребята!» И предложили на выбор два пути: в академию космолетчиков-смертников или в открытый космос, естественно, без скафандра. Контингент рудников, несмотря на общую несознательность, проявил небывалое чувство патриотизма и с криками «Родина! Мать!» отправился учиться в академию. Половина новобранцев так и не сели за парты, отдав концы в дороге, каждый второй разбился на первом вылете. Но были, были герои, достигшие небывалых вершин мастерства и готовые за Родину (и небольшое вознаграждение) отдать все, что у них осталось, —





Совершенно типичная ситуация. Все блестит и переливается, хотя космос по идее немного по-другому должен выглядеть.

жизнь. И в шкуре одного из этих товарисчей предстоит побывать тебе, мой дорогой читатель.

Как известно, история движется по кругу...





А еще он может выглядеть так. Тут даже уже неинтересно становится, потому как все такое разноцветное — но совершенно бессмысленное.

Не кочегары мы, не плотники...

А самые что ни на есть аркадные звездолетчики! Аркадные до безобразия — насколько длинна и однообразна игровая история, настолько же туп и линеен геймплей. Сели, взлетели, почитали задание, отправились стрелять, разнесли все в пух и прах и вернулись на базу. Все. Миссия за миссией, день за днем (хотя я сильно сомневаюсь, что кому-то удастся просидеть за этой игрушкой больше часа). Задания однообразны, флот противника, хоть и многочислен, но тоже разнообразием не отличается.

Ради чего тогда играть? Ну можно, например, ради графики, благо эта часть игры сделана на пять с жирным плюсом. Красиво и совсем не по-настоящему переливается огоньками космос, блестят звездочки, снуют туда-сюда кораблики, маленькие, большие и очень большие. И главное, быстро. Диву даешься, каким макаром разработчикам удалось сделать так, чтобы игра «летала» даже на очень стареньких машинах.







Но все же графика игру не спасает. Не спасает даже большой арсенал оружия и куча всевозможных миссий.

Но все же графика игру не спасает. Не спасает даже большой арсенал оружия и куча всевозможных миссий. Оружие, при всей его красоте и удовольствии от использования («ух, как я ему торпеду под хвост засадил! Он прям как новогодняя елка загорелся!»), совсем не сбалансировано, а скорее является набором устройств по извержению всяких «финтифлюшек» и «крендексов». Красиво, но бестолково. Противники, правда, вносят некий элемент неожиданности, весьма наглядно демонстрируя «простейший AI по просчету траектории движения, использующий генератор случайных чисел», но очень скоро понимаешь: это все же аркада. Все навыки общения с космосимуляторами задвигаются куда подальше, в руках появляется джойстик, и понеслась. Стратегии никакой, лишь ловкость пальцев и реакция.



А еще игра злая, и поэтому сложная. Вероятно, не зная иных способов привлечь внимание игрока, разработчики решили взять его «на слабо». Когда тебя методично убивают в одном и том же месте, начинаешь звереть и не встаешь из-за компьютера, пока эту миссию не пройдешь. Противники, как бы издеваясь, предпочитают прятаться за астероидами (к слову, интерактивности окружающей среды нет — разбиваются только корабли противника, а самый маленький астероид гораздо прочнее орбитальной станции), приходится за ними долго и нудно гоняться, пока всех не перестреляешь. Причем сложности появляются за счет маленьких игровых недоработок. Очень трудно, практически невозможно пользоваться самонаводящимся оружием (а ведь без него — хоть вешайся). Управление дружественными кораблями (их изредка дают в качестве подмоги) находится на зачаточном уровне. Здесь недоделали, там не получилось, а результат печальный. На пятнадцатой минуте знакомства игра вызывает смертельную скуку. Через час надоедает и графика (однообразие космоса — притча во языцех), и коробка с Bang! Gunship Elite отправляется в дальний ящик.

А жаль. Шансы у игры были. Шансы стать если не хитом, то по крайней мере добротным середнячком. Но первый блин (а у Red Storm проект подобного рода действительно первый) имеет сами знаете какую тенденцию. Поэтому будем снисходительны. Красота, как известно, спасет мир, даже такой скучный и однообразный, как в Bang! Gunship Elite. MG



ИТОГО

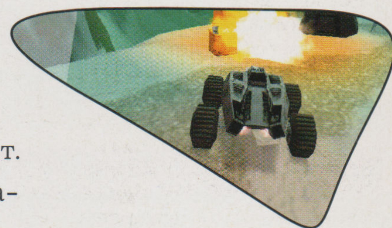
Нетривиальная ординарность. Вернее — ординарная нетривиальность. Очень красиво сделанная игра, которая отличается при этом большим занудством и некоторой глюкавостью. Рекомендуется гражданам, которые не разжились еще очень мощными машинами, но при этом любят чем-либо любоваться. Все равно чем.

INFESTATION

Gomolog

Возлюби супермашину твою!

В последнее время на свет появляется подозрительно малое количество **боевых автосимуляторов**. Road Wars, конечно, хорошо и в своем роде апофеоз, но ведь можно было бы и поразнообразнее. Теперь вот, благодаря Infestation, разнообразия прибыло. «Роллкейдж выходит на просторы открытой планеты» — приблизительно так голосят обозреватели с зарубежных сайтов. И ведь в чем-то они правы, черт возьми. Еще как выходит. Но давайте несколько отойдем от пения заочных дифирамбов игре и обратимся к предыстории оной.



Далекое 23-е тысячелетие. Человечество в своем развитии ускакало далеко вперед. Вовсю продвигалось освоение космоса, и люди добились в этом деле немалых успехов. Было открыто множество планет с пригодной для жизни гуманоидов атмосферой. Что интересно — на многих из планет была обнаружена жизнь! На некоторых даже разумные ее формы. Дабы не утруждать себя многолетними перелетами, человечество создало систему порталов, позволяющих свободно перемещаться между открытыми мирами. Сначала на планета отправляется звездолет, по факту его прибытия на новой территории создается портал, после чего можно свободно перемещаться на эта планета из любого другого мира, где есть хотя бы одно «окно». Просто и со вкусом. Вот только порталов создано до неприличия много, а должной охраны, увы, не налажено. И вот в один прекрасный момент все неожиданно понимают, что быть во вселенной не единственной разумной расой не так уж и безопасно. Иные формы жизни решили ни с того ни с сего ополчиться против человечества и поперли через порталы во все заселенные людьми миры. То-то стало весело.

Разумеется, правительство не могло оставаться безучастным. Министерство обороны забеспокоилось и выделило немало средство на создание супербоевой машины. И конечно же, в единственном экземпляре! В лучших канонах жанра! Разумеется, водитель для

Паспорт

Infestation

Жанр:	action
Разработчик:	Frontier Developments
Издатель:	Ubi Soft
URL	www.ubisoft.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium-II 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель



Красавец! Однако умрет. Потому как враг.

этого суперсредства выбирается из числа добровольцев. И, само собой разумеется, это вы. Вооружение на «колеснице» по умолчанию ставится самый минимум (тоже мне, супер-пупер), в расчете на то, что удастся проапгрейдить его на посещаемых планетах, на каждой из которых давно создан и функционирует оружейный завод землян. Короче, ситуация критическая, вся надежда только на вас и ваше модное авто. Поехали!







Живучестью ни один из видов не отличается, но, когда неожиданно со всех окрестных холмов на вас начинают сыпаться паучки и прочая нежить, поневоле проникаешься уважением.

В игре вы находитесь за рулем этой автомобилины, путешествуете от мира к миру, выжигаете огнем и вырубаете «мечом» подлых вражин и тем самым продвигаетесь по игровому сюжету. Но это в общем, а теперь давайте поподробнее обо всем.

Итак, машина. Она, как уже было сказано, у нас всего одна, и менять ее по ходу игры нам не разрешается. Зато разрешается ее всячески апгрейдить. На тех самых заводах. Но просто так за бесплатно совершенствовать свою машину, увы, не получится. Заводы придется обеспечивать сырьем для производства нужной вам техники (навесок на авто) и вооружения. В качестве этого самого сырья выступают три вида кристаллов (различаются исключительно цветом). Ко всему прочему придется еще производство и оплачивать, для этого служат «монетки», то тут, то там раскиданные по всем мирам. Аркадность чистой воды, но на практике куда как интересно. Соответственно, собираем кристаллы и «монетки» и отправляемся прямиком на местную фабрику, где нам на-гора выдают какое-либо новое оружие или «навеску» на «танк». Вариантов апгрейда множество, можно колеса «поддуть» и спокойно путешествовать по лаве и воде, можно пушку промодернизировать и косить врага с удвоенной мощью, а можно запастись дистанционными минами и отправиться в штаб-квартиру оппонентов с целью навести там шороха.

Кстати, тут есть весьма нехитрый, но от этого не менее приятный момент. Условно игра поделена на миссии. Несколько нелинейно, но все-таки. Как только вы прыгнули в портал, можно начинать отсчет нового времени. При этом, правда, почти всегда можно вернуться на только что пройденный этап. «Почти всегда» потому, что иногда дорогу назад полностью отрезают, способствуя тем самым нашему продвижения по сюжетной линии игры. Так вот, все апгрейды нашей машинки полностью перекочевывают на эти самые новые этапы. Иначе говоря, на протяжении всей игры мы все больше и больше совершенствуем наше средство передвижения, получая к финалу совершенно смертоубийственное чудо техники. Весьма, знаете ли, способствует геймплею: нет необходимости постоянно начинать процесс модернизации заново, живем на всем уже приготовленном. И это есть хорошо.

Что интересно, умирать наша «ездилка» не собирается ни при каких обстоятельствах. Вернее, сгноить-то ее можно, но нужно здорово постараться, потому как броня у машины самовосстанавливается, да и сама по себе достаточно крепка. Поэтому условно игру можно отнести к разряду легких. Любая из миссий, вне зависимости от задания (а они, будьте уверены, весьма разнообразны), проходится с первого раза.

Теперь, что касается оппонентов. Их много, по-настоящему



Феерия мира лавы! Красиво до чертиков. А вы говорите, полигонов маловато. Да какие к черту полигоны, когда вокруг такая красотища...

много. Однако берут они не только количеством, но и разнообразием. Преобладают представители отряда паукообразных, хотя и гуманоиды в летательных аппаратах также встречаются. Живучестью ни один из видов не отличается, но, когда неожиданно со всех окрестных холмов на вас начинают сыпаться паучки, червячки и прочая нежить, поневоле проникаешься уважением. И атакуют-то довольно грамотно: то с тыла зайдут, то с небес свалятся, а то в кольцо зажмут и давай дубасить. Интересно!

По уровню то тут, то там бродят товарищи, они изучают иноземную технику (только уничтоженные экземпляры) и собирают образчики вооружений.

Есть и еще одна занятная особенность геймплея. По уровню то тут то там бродят товарищи, они изучают иноземную технику (только уничтоженные экземпляры) и собирают образчики вооружений. Но вот самостоятельно донести эту информацию и предметы до базы-завода они не в состоянии. Придется загружать их прямо в свободные контейнеры и транспортировать прямиком к дверям завода. Только тогда можно будет взять на вооружение средства уничтожения противники. Получается в своем роде элемент стратегии. Но аркадно! Но стратегия... Здорово разнообразит процесс, доложу я вам.

Собственно, дальше все продолжается в том же духе. Свободно путешествуем по миру порталов. Выкуриваем врагов из заселенных территорий, собираем ресурсы и денежки, на которые апгрейдим авто и снова в бой. Путь назад через портал отрезают не часто, а если и отрезают, то на выбор предлагают еще два-три мира, которые можно посетить. Простор для путешествий — просто огромен, отсюда и напрашивающаяся аналогия с Elite. Действительно, задания и те в большинстве случаев можно выполнять несколькими возможными способами. Уж по крайней мере подбираться к базе врага можно с любой стороны: рельеф местности позволяет.

Если говорить о графической реализации Infestation, то что до уровня Expendable игра не дотягивает. Графика где-то на уровне «Роллкейдж 2». Полигонов не так, чтобы очень много, но зато они хорошо пригнаны, текстурки яркие и наложены без всяческих огрехов. А главное, все это совершенно не тормозит даже на далеких от идеала машинах. Первого Voodoo будет вполне достаточно для нормальной игры на P233. На самом деле за радужностью спецэффектов и динамикой происходящего не слишком-то и замечаешь нехватку полигонов. Главное, что графика — стильная, а это уже не мало. Звук и музыка так же вполне на уровне, особенно звук.

Что же сказать в заключении? Игра хороша, как она есть. Не возникает ни малейшего желания что-либо прибавлять или ампутировать. Все на своих местах. Экшн, в который удачно вплетены элементы стратегии. Мир, который благодаря системе порталов разросся до небывалых размеров. Полная свобода действий. И при всем при этом Infestation — это аркада. Самая настоящая аркада, в которую хочется просто играть. Полностью отключив головной мозг, дав волю спинальному рефлексу. Так держать, товарищи разработчики. Мы уже ждем Infestation 2! MG



А вот пушка у нас самонаводящаяся. Так что этому летсредству сейчас не поздоровится! Эти «летала» вообще весьма хрупки: один выстрел, и они уже догорают в канаве.









Портал. Пока еще не активированный. Нужно добыть побольше техников и они с легкостью в руках и раболепием в голосе произведут несложную операцию по открытию прорехи в очередной мир.



ИТОГО

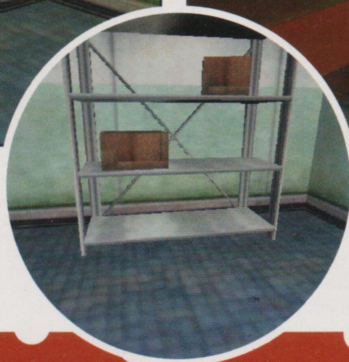
Это, как ни банально данное утверждение звучит, футуристический «Кармагеддон» с примесью, очень легкой, «Вангеров». Красиво, аркадно, да еще и стреляет — ну что можно пожелать от игры еще? Только сюжета — хотя и он тоже есть.



Эту дверь просто так не откроешь. Тут нужен серьезный инструмент... или обходной путь.



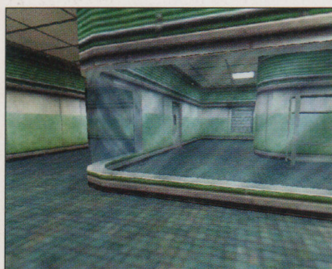
Уходящие вверх сваи все так же будут потакать в наших стремлениях залезть повыше и перебраться на следующий этап окольными путями, минуя аванпосты злобного «полицейского».



Мартовский Кот

HALF LIFE: THEY HUNGER 2

Достойный племянник



Паспорт

Half Life: They Hunger 2

Жанр:	FPS
Разработчик:	Neil Manke
URL	www.pcgamer.com
Издатель:	PC Gamer
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Иногда **они возвращаются**!
Кто бы спорил.
...Но когда неожиданно из-за знакомого вроде бы поворота не появляется «краб», и зомби, такой, казалось бы, похожий, но в чем-то совершенно неузнаваемый, вываливается совершенно не из той двери, из которой ты его ждал, а ломится из канализационного люка... тут-то монтировочка и опускается.

И неожиданно оказывается, что это уже совсем другая игра, совсем иной мир, хотя сколько же в нем уже пережитого. Каждый полигон, о существовании которого забываешь, напоминает о временах былой славы. Стены шепчут, что они знали напор дроби, вылетевшей из ружья год назад. Но сколько же изменений случилось с ними за год! Общая картина навевает воспоминания, но стоит приглядеться к мелочам и сразу понимаешь, что каждая в отдельности нисколько не похожа на то, что было. Они (мелочи) складываются в одно целое, которое можно смело называть новой игрой, новым миром, новым приключением...

Half Life: They Hunger. Первая — коммерческая — часть игры разошлась весьма многочисленным тиражом (для простого mod'а). Удивительно, что люди готовы были платить 45 «зеленых» за сомнительное удовольствие поиграть еще раз в то же самое. Но фраза «пипл схавает» не была девизом разработчиков, может быть, оттого успех и пришел к их проекту в гости. Собрав изрядную сумму на голом, можно сказать, энтузиазме, ребята незамедлительно взялись за разработку второй части модификации. И вот теперь мы имеем возможность пощупать Half Life: They Hunger 2.

Вы не поверите, но, судя по всему, у них опять все получилось. И даже лучше, чем в первый раз. И при этом разработчики решили временно отойти от коммерции. Пока что их продукт полностью бесплатен (хотя лицензия Valve имеется, успех тоже, казалось бы, тоже, стриги себе денежки, но...), распространяется вместе со свежеиспеченным выпуском PC-Gamer и только. Но в Сети пока недоступен. Причем ходят слухи, что по факту продаж журнала Half Life: They Hunger ждет все та же распродажа. Странно, сначала предлагать бесплатно одним, а потом прочих потчевать за деньги... Но им там в Neil Manke, разумеется, вид-

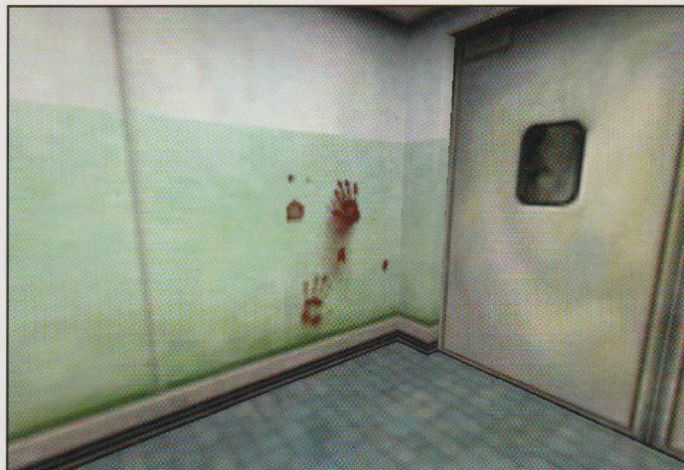
нее. Но мы все же не станем терять надежды в светлое завтра и будем надеяться, что бесплатный вариант рано или поздно будет-таки доступен нам из Сети. А пока есть выход, заходите на сайт журнала и заказывайте свежий номер (вернее уже прошлый), в результате игра обойдется вам значительно дешевле, чем коробочный вариант. Только помните, что «запасы на складе постоянно сокращаются».

С чего это мы вдруг решили писать про mod'ы? Да все оттого, что по качеству сей продукт решил переплюнуть сам Opposing Force, что совсем уж не слыхано. Для начала ребята соорудили новехонький сюжет.

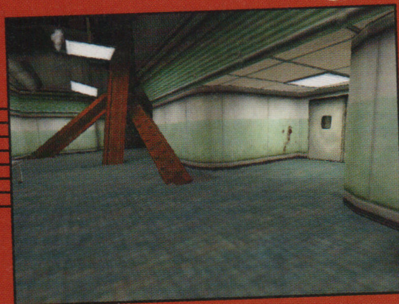
Некий шериф продал душу дьяволу и начал творить беспредел на вашем любимом участке. Поднимал мертвяков из могил, пущал «крабов» (пускай и малешко переработанных), всячески докучал общественности. За разводной ключ взялись именно вы, а не кто-то сбоку припеку.

Описать игру очень сложно, это тот самый случай, когда лучше один раз увидеть. Проламываемые двери, обрушивающиеся потолки, крошащиеся стены и стоны, стоны, стоны... Звук потрясающ. Не сказать, что намного лучше, чем в оригинале, но ведь и там он был на абсолютную «пять». Все вместе создает эффект просто-таки фантастической кинематографичности. Джон Ву отдыхает! Многие не верят, что Half Life своим появлением открыл новый жанр (интерактивное кино), но Half Life: They Hunger 2 утверждает это с еще большей настойчивостью. Удивительно, что подобные игры еще не сыплются на нас с игрового Олимпа разработчиков пачками.

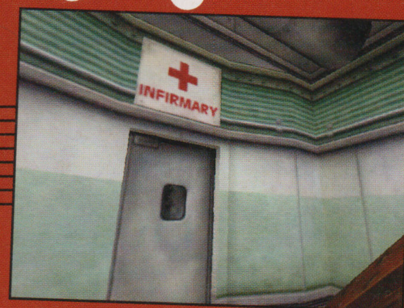
Но не беспокойтесь, пожурить тоже есть за что. Причем без упоминания Opposing Force здесь также не обойтись. Все-таки разработчики оригинального HL были немного гениями во всем, а их последователи лишь в части этого «все-го». Лишь у Valve получилось реализовать достойный AI противников. Десантники — почти боты третьего уровня. В OF мы уже имели дело с весьма посредственными «умниками». Брали преимущественно числом, да ограниченностью пространства для ведения боевых действий.



Кровь на стенах... кровавые отпечатки рук. Что бы это значило? Пройдем чуть дальше — посмотрим.







А потом начинается игра, и после этого можно про все забыть.

Итак, полностью переработан «полужизненный» бестиарий, и хотя (и про это уже упоминалось) «крабики» остались, на место прочих пришли совершенно новые личности. Но «совершенно» в данном случае означает лишь графическое отличие, суть осталась неизменной. Очень и очень качественные модели (едва ли не лучше, чем в оригинале), естественные движения, если можно говорить о естественности походки мертвяка. Подручные «шерифа» заявляют о себе самым наглым образом. Прут, пошатываясь, изо всех щелей, давят массой, наступают с тыла и сыплются с небес.

И что творят эти разработчики с нашим серым извилистым! Какие скрипты засунули они в игру! Удивительно, но подобной красоты мы не видели даже в оригинальной игре. Это уже настоящее режиссерское искусство. Можно пить шампанское и идти играть, потому как во сне подобные сцены попадаются лишь раз от разу, а в Half Life: They Hunger 2 на каждом шагу.

Разработчики пошли верным путем, не стали затягивать процесс нагромождением пошлых длинных уровней. Игра проходится на одном дыхании.

В Half Life: They Hunger 2 мы наблюдаем приблизительно ту же картину. И от этого никуда не деться. Тут все еще более запущено, чем в OF. Тотальная аннигиляция компьютерного интеллекта. Да, это легко воспринимается, да, этого почти не замечаешь, ведь и рядовой монстр в HL был не слишком умен. Но когда игра уже почти пройдена, а достойный противник так и не встречен... наступает момент легкого (именно легкого) разочарования.

Разведенные руки, трагичное «и это все?!» Да, это все! Самое приятное, что непонимание наступает уже после того, как игра пройдена. Разработчики пошли грамотным путем, не стали затягивать процесс нагромождением пошлых длинных уровней. Игра проходится на одном дыхании: ты сел, повел мышкой и вот уже видишь «Конец» на темном экране монитора.

Единственное, что может действительно огорчить, так это сошествие на нет элемента загадок. В HL их было много, в OF чуть меньше, а в They Hunger 2 их почти совсем нет. Так, жалкий обрубок ближе к середине игры, а потом снова стремительный тоннель единого прохождения. Но ведь можно рассматривать это не как недостаток, а как элемент геймплея: потеряв в «головоломках», игра заметно приобрела в динамике...

Вот и все, говорить дальше, не боясь раскрыть тайны, которые нужно узнавать, лишь играя в Half Life: They Hunger 2, попросту невозможно. Да оружие переработано, но ведь как приятно находить новые его виды самому, самостоятельно изучать принцип действия, да и все остальное куда интереснее узнавать уже в процессе. А нам остается лишь пожелать вам удачи. Поверьте, TH 2 достоин того, чтобы его прошли хотя бы один раз. MG



ИТОГО

Отличное продолжение замечательной игры. Один из немногих модов, который имеет право быть названным... ну если не второй частью, то продолжением... хотя я это уже говорил. Ну и ладно — главное, что играть занятно и интересно.





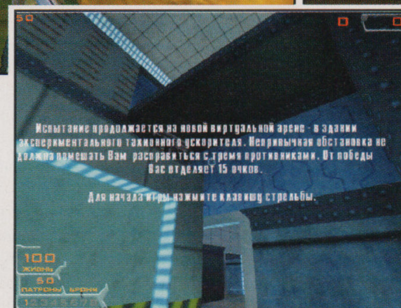
А вот модельки не дотягивают до уровня мировых стандартов. Совсем чуть-чуть, и анимация слабовата... но ведь нас интересует геймплей. А он — на уровне.



Иногда смерть находит самых метких и быстрых. Особенно при уровне ботов «нечестный».



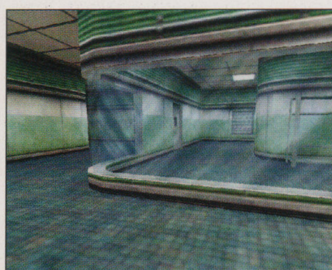
Перед началом каждого уровня нам услужливо сообщают о задании, которое необходимо выполнить. В большинстве случаев придется копить фраги!



Алексей Макаренков

HIRED TEAM: TRIAL

Сиквел сказки



Снег выпал еще в августе. Первые предвестники оформившегося проекта, первые скрины в сети, а под завязку окуклившаяся демоверсия столь **ожидаемой игры**. Hired Team: Trial. Не название — песня. Режет внутренний слух, но с языка слетает, как одно целое.

Паспорт

Hired Team: Trial

Жанр:	FPS
Разработчик:	NMG
Издатель:	NMG
URL	www.nmg.ru

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium II 350 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Композиция. Unreal Tournament — сливаются в одном слове. Знак равенства после первого взгляда на «демо» можно было ставить применительно к каждому пункту. Две ровные полосочки соединяли, неразрывно связывали игры, созданные на двух диаметрально противоположных точках земного шара. Америка и Россия. Извечные конкуренты слились в танце подражания. На этот раз подражали наши разработчики. Но подражая во многом, подражали с умом, затачивая и без того подиумный геймплей под себя, понимая, что недостача средств — извечный камень преткновения любого геймдивелопера, пустившего корни в стране бурого мишки и многоплодной «Матрены Ивановны». А на выходе — все та же осень. Пожухлые, ссохшиеся листочки, медленно облетающие на истоптанную драным рабочим кирзачом почву. Игра-однодневка, выполненная на «отлично», но морально устаревшая в глазах общественности, давно насытившейся multiplayer-проектами. Мы опоздали ровно на одну осень, но свой сладкий ломоть популярности, вне всяческих сомнений, получим. Возможно, даже хватит денег, чтобы выход Hired Team 2 успел к занавесу и показал миру, на что способны парни из России.

«...и все-таки она круглая», но что нам до этого...

На закате очередного века вышла игра, которая заставляет игрока шустро перебирать ногами, вращать головой во все стороны и... умирать от первого же выстрела из серьезного оружия. Вы этого ждали?! Если да, то вы должны быть счастливы. Если на уровне более одного соперника, то экран вашего монитора будет жить постоянно. Выскакивающие из-за угла враги, не замечающие вашей стремительной натуры, убегающей в ближайшую дверь в поисках аптечки. Убивают не только быстро, но и внезапно. И к этой динамике еще нужно привыкнуть.

Hired Team: Trial — это грация «Формулы-1» со свойственной ей ущербностью болидов. На простой российской дороге они не жильцы. Война в «Триале» — это искусство тореадора. Неожиданно уйти в сторону или быть поддетым на рога пущенной оппонентом ракеты. Ни о каком rocketjump'е речи не идет, первая же упавшая под ноги граната... мясо на стенах и отрица-

тельный счет в чарте. Именно по этой причине HT — игра для избранных. Рядовой геймер либо ничего не поймет в этой круговерти, либо, поняв, забудет этот страшный сон. Играть нужно учиться долго и кропотливо. Практика Quake и Unreal помогает, но не спасает от фатальных ошибок. Тут своя механика, а практика заменяет любое другое средство научения.

Играть нужно учиться долго и кропотливо. Практика Quake и Unreal помогает, но не спасает от фатальных ошибок.

Не боги горшки обжигают

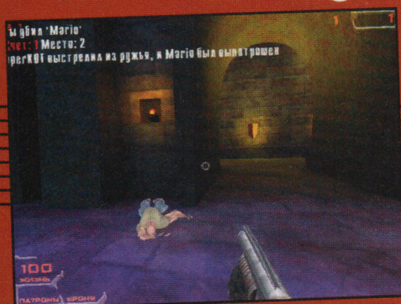
Малобюджетность проекта видна невооруженным глазом, но душа поет от того, что на такие мизерные средства «на входе» можно по-настоящему играть. Движок действительно умеет многое. Он свой, местный, немного недотягивающий до «инджайна» Unreal, но лишь самую малость. Единственный минус — выраженный акцент на спецэффектах, от которых даже самая мощная машина впадает в крутое пике тормозов. Настройки приходится минимизировать, и игра уже не выглядит столь неправдоподобно красивой. Вы видели, как «отцы» играют в Quake 2? Очень похоже. В противном случае даже P II-450 не способен вытянуть из Hired Team: Trial больше 15 fps, что для нормальной игры катастрофически мало. Поэтому с самого начала приходится смириться с низкоуровневым визуальным рядом, про себя осознавая, что движок тянет значительно больше, что это техника пока еще не доросла... и бюджет игры, не позволивший потратить достаточно времени и средств на отладку кода.

Зачем тебе мир, если есть я?!

Заброшенные дома, заводы, бездонные колодцы шахт... Или не стоило рисовать текстуры такими, какие они есть, или нужно было затачивать всю игру под ощущение обреченности, как это было сделано в «Ку-1». Выраженное несоответствие, неудавшийся симбиоз возвышенного барокко и шепелявого техно. Каждая составляющая в отдельности, безусловно, хороша, но дробь упорно не приводится к общему знаменателю. Дизайн уровней — на высоте, но стыдливо замаскированные намеки на UT не скроются от внимательного взгляда. Некоторые уровни поразительно похожи, никак не получается списать их схожесть на случайность. Но в целом — пять за усердие и два за дизайнерские находки. Вторично абсолютно все, что только можно увидеть... и излишне просто. Уровни легко запоминаются и быстро проходятся исключительно благодаря своей примитивности. У ребеночка не хватило гормонов, и он задержался в своем развитии, ему уже за тридцать, а выглядит на десять с хвостиком... Но если не вдумываться в подоплеку, не обращать внимание, что там под скорлупой, то играется ровно, без выраженного дискомфорта по поводу уровней, потому как динамично!



Он много ел и мало занимался зарядкой. А еще бегал медленнее моей пули. Контрольный в голову — и феерия мяса вам обеспечена...



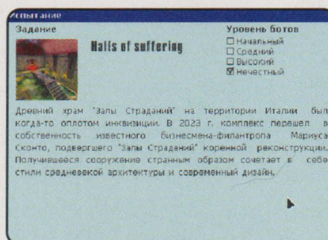




«Батхед, я не-на-ви-жу эту игру...»

Ведь это так просто. Играть и не думать, что уже проходил это, играя в UT, Quake и сотни других игр. Что все оружие, о котором в этой статье ни слова, мы все видели по сто и более раз. Не в одной игре, а во всех вместе взятых. Да, оно вторично, но оно функционально, сбалансировано, и его убойная сила от наших мыслей нисколько не пострадает. Снайперская винтовка сносит голову с первого же выстрела, а rocket-launcher один из лучших, что существуют в играх подобного толка. Еще меньше волнует, что «броню» ребята полностью передрали из все того же UT, там это было хорошо — хорошему всегда найдется место в Hired Team: Trial. И все те же режимы игры, единые для single и multiplayer. Deathmatch, CTF, TDM — кое-что урезано, но и имеющегося хватает.

Выступая один на один с компьютерным разумом, всегда знаешь, что стоит только переборщить с выставлением уровня сложности, хоть немного польстить себе, и пощады ждать не стоит: размолотят на кусочки в считанные секунды. Боты умны и хорошо знают уровень, но только не в командной части игры. В кооперативе неожиданно оказывается, что ждать от «болванов» помощи можно вечность, а бежать за флагом все равно придется в гордом одиночестве. Практика, которой у наших не было, дает о себе знать — боты в «Ку» и UT умнее на порядок, но и в Hired Team: Trial они не желторотики, впервые вылупившиеся из яйца прямо на поле брани. Просто не стоит требовать от них слишком многого.



Сюжетная подоплека каждого уровня нисколько не заинтересовывает собой, но факт наличия отчего-то греет заледенелую по осени душу, порой даже растапливая корочку изморози на поверхности, а звуки отголоском пробуждают воспоминания о временах былой славы на полях «Арены».

Результат предугадать не трудно. Просто хочется играть, пройти уровни от начала и до конца, вынести всех ботов на всех уровнях сложности и забыть о Hired Team: Trial, как о сладком осеннем сне. Пойти гулять и не вспомнить, что была когда-то, а может, совсем недавно, такая игра. В конце концов, «в движении — жизнь», как говаривали древние. А они очень редко кидали слова на ветер. MG

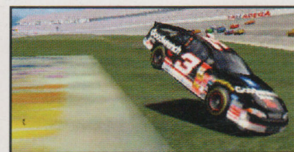


ИТОГО

Странная игра. Вернее, даже не столько странная, сколько... родная. Видно, что ее делали наши люди для наших людей, поэтому и ожидать от нее следует вполне очевидного — как будто вернулся в родную деревню с рокет лаунчером. Приятное ощущение и приятная игрушка. Она стоит того, чтобы ее.





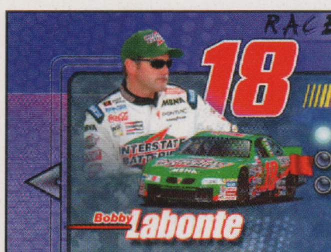



Ян Казин

NASCAR HEAT

Геймейкеры не сдаются!

На свете существуют всякие разные вещи. Соответственно этому (не такому уж и смелому) утверждению, сам Бог велел человечеству навыдумывать некоторое количество разнообразных автогонок. Что человечество с нашим удовольствием и устроило. Понятное дело: если есть какое-либо **средство транспорта**, завсегда обнаружатся желающие ездить на нем быстро и обгонять себе подобных. Это еще начиная с лошадок и верблюдов обнаружилось...



Паспорт

NASCAR Heat
Жанр: автомобильная аркада
Разработчик: Microprose
Издатель: Hasbo Interactive
URL www.hasbvointeractive.com/

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium-II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

NASCAR racing — тому самое лучшее подтверждение. В принципе действо не такое уж и оригинальное — по овальному асфальтовому треку гоняются почти серийные (снаружи) автомобили, пихаются в бока и бамперы, подрезают друг друга не по-доброму, ревут движками и визжат резиной по асфальту. В общем — Москва, Садовое кольцо, только размером поменьше и зрителей побольше. Да! Зрителей на эти немудреные гонки приходит отчего-то великое множество. Вот как-то раз был я в некоей американской глубинке, сам видел — толпа со стадиона, внутри которого находился наскаровский трек, валила изрядная, все были счастливы, дудели в дуделки и махали разноцветными флажками. Американцы...

У нас в России дело с автогонками обстоит не так, как в Америке, или, скажем, в Монтекарле какой. По ящику гонки не показывают, а если и показывают, то за воплями Фоменко не то что автомобиля, танка не различить. Поэтому мы (дорогие — правильные — россияне) узнаем о гонках из компьютерных мониторов. И не жужжим. Потому как не только смотрим, но еще и ездим, что, согласитесь, приятно. Конечно, если ездить действительно приятно...

Мда... Приятно... Вот помню, были...

Ну так вот, как (надеюсь) общеизвестно, извращенность вселенной завсегда стремится к максимуму. Всегда и везде. Но в некоторых местах и областях самой себя — особенно. Иначе как можно объяснить такую штуку — все гонки, которые выпускались на компьютерах и приставках, бывают разными, а NASCAR как ни сделают, кто ни сделает — так все одинаково? Почему, как ни NASCAR, так обязательно плохо? Откуда такая убогость в компьютерном отображении

неплохих в действительности гонок? Ведь НИ ОДНА!!! Ни одна игрушка с логотипом от NASCAR racing, так и не стала не то что хитом, но даже ПРОСТО автосимулятором. Почему они все такие — атари-денди-коммодоровские?..

Гонки NASCAR, как (уверен) вы все прекрасно знаете, вниманием господ геймейкеров отнюдь не обделены. Даже наоборот — в год выходит по три, четыре, пять и больше штук всяких разных «наскаров». От совершенно разных разработчиков и издателей. Народ старается, напрягается, рендерит почерному, с лицензиями носится как с писаными торбами, а результат один: если и есть где-нибудь какой-нибудь маньяк, которому ЭТО нравится, то он — маньяк. Со всеми вытекающими отсюда (вплоть до газовой камеры) последствиями.

Геймейкеры не сдаются. На этот раз порочный NASCAR'овский круг (экий тонкий каламбурчик!) решила разорвать неразлучная пара Microprose — Hasbro. Я их понимаю, это все равно что Гагарин в космос — безумству храбрых поем мы песню. Надо сказать, доблестные разработчики, вспомнив былое, расстарались на славу, но природу нельзя победить. Предупреждаю сразу...

Общие сведения

Игрушка с лицензией, то есть официальная донельзя. В игре задействованы гонщики нынешнего сезона, всего двадцать семь человек, претендующие на кубок Винстона. Четыре варианта игры: Single Race, Championship Season, Race the Pro и Beat the Heat. Объяснять, что какой из них значит, не буду, все равно, скорее всего, не понадобится. Уровней сложности два — normal и expert. Этого объяснять также не требуется.

Вид из кабины или с плавающей камеры. Камера плавает за кормой автомобиля.

Реплей с расширенными функциями — в этом режиме можно «перепрыгнуть» в тачку вашего оппонента и посмотреть, что вы творили на трассе, глазами врага.

Разработчики утверждают, что сия фича весьма полезна «для изучения нюансов вождения». Что они имеют в виду, мне не открылось...

Куча всяких наворотов для машин — от телеметрии до «искрящего чирканья железа по асфальту». Мелочь, а приятно.

Ну и конечно, управлять можно как клавиатурой, так и всякими разными джойстиками и рулямипедалями. Forcefeedback.

Некоторое чудо все-таки произошло — игрушка получилась КРАСИВОЙ. Нет, не крутите у виска пальцами, когда-нибудь же это должно было случиться, не одному же NFS, в конце-то концов, радовать нас текстурками. Звуки тоже на уровне...

Вот. В игре присутствует реализм. Не напрягайтесь, реализм обычный NASCAR'овский. Заключается он в том, что с виду все машинки похожи на реальные, треки тоже, фамилии у гонщиков реальные донельзя. Это все. Действительно все. Дальше начинается тотальный аркадный беспредел.

Физики в игре нет. Это я вам, как эксперт, говорю. Конечно, если вы повернете руль (или что у вас там) направо, то машина направо и поедет, но отнюдь не по законам физики. Иногда это даже захватывает, эдакий извращенно-эстетский метод передвижения, но ненадолго.

Машины устойчивы. Это плохо. Ну вот, опять вы собираетесь пальцами крутить... Не надо. Конечно, когда машина устойчивая, это хорошо, но НЕ ТАК устойчива. Нельзя на ТАКИХ скоростях ТАК входить в повороты! По-другому можно. Но не в этой игре. В этой нельзя.

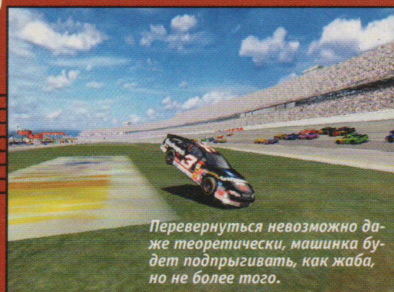
Машины прочны и износоустойчивы. Как вы уже догадались, это тоже плохо. Если в нормальных (обычных) симуляторах нужно сильно постараться, чтобы НЕ разбить машину, то тут все происходит с точностью до наоборот. Зачем машину разбивать? Объясняю — от тоски и злости, что вот, хорошие (нет, правда ведь хорошие!) издатели-разработчики снова за наши денежки наградили нас слюнявчиками, сосками и ползунками.



Смотрится красиво, но не забывайте, что его сняли на пятой Voodoo...

Интеллекта в игре нет. Не только искусственного. Конечно, я могу допустить, что все эти двадцать семь дядек с реальными фамилиями — выпускники одного и того же дурдома, но как-то все-таки вряд ли. Однако факт есть факт. Они быстрые и тупые. Конец характеристики с места работы... Самое интересное, что буквально на десятой минуте толкания посреди этого стада (машин, а не гонщиков!) проникаешься философскими мыслями о том, что весь мир — суета и марево над газовой плитой, забываешь какое сегодня число и день недели, потом с легкой грустью осознаешь, что ты тоже дебил, как и все вокруг, привыкаешь к этой мысли, толкаешься, толкаешься, потом заезжаешь в пит-стоп... Фуф... За дело берется автоматика, пока тебе меняют колеса, можно успеть дотянуться до кнопки Reset!!!..

Мне открылась великая истина — думаю, NASCAR racing никто и никогда так и не сделает СИМУЛЯТОРОМ. Все дело в рефлексах. В геймейкерском мировосприятии. Что видят издатели-разработчики в первую очередь, когда начинают моделировать NASCAR? Правильно — трассу в виде почти правильного овала. И тут их клинит. Овал — это почти круг. Круг — это аркада. MG

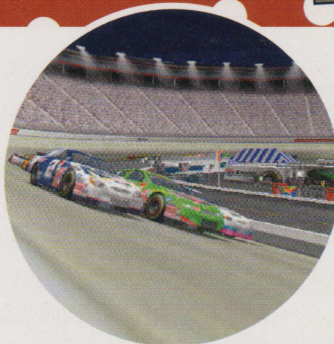


Перевернуться невозможно даже теоретически, машинка будет подпрыгивать, как жаба, но не более того.





Захватывающий момент заезда. Машинку слегка занесло — такое бывает совсем нечасто.





ИТОГО

Торжествующая середина и побеждающая бездарность. Игра, которая сделана настолько качественно, что оказалась вообще никакой. Формально все правильно: графика, звук, машинки — но играть в это даже не то, чтобы неинтересно... а просто никак. Можно играть, а можно не играть — и в том и в другом случае в жизни ничего не изменится.









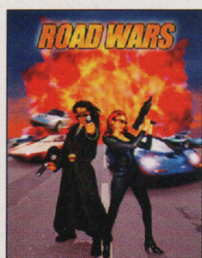




ROAD WARS

Gomolog

Кровавая занятность на колесах



Паспорт

Road Wars

Жанр: гоночная аркада

Разработчик: Phenom Productions

Издатель: Interactive Vision

URL www.interactivevision.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium-III 300 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Шальная буза на дорогах! Что может быть прекрасней! «Порш», несущийся на запредельной скорости, обгоняющий **«феррари»**, бьющий ее бортом в задний бампер, подрезающий у самого поворота в канаву, и только красный дымный шлейф за капотом одичавшего авто...

Пальцы, судорожно сжимающие баранку, глаза прикованы к дорожному полотну, стремительно ускользающему куда-то под капот. Не существует ничего, кроме летящего далеко впереди противника. Гашетка пулемета — под правой рукой, пусковая кнопка ракетной установки — под левой. Что еще нужно для счастья человеку? А маньяку?

Действительно, мало выходит боевых гоночных симуляторов на PC, консоли славны на этом поприще в значительно большей степени. А мы только и видели из приличных Death Track и Interstate (с момента выхода первого минуло годков уже ого-го сколько, о нем можно и не заикаться). Второй же отличился неудачностью продолжения, а ведь как ждали, как ждали! И жестоко обломились.

А сегодня у нас праздник. Игра, которая чуть только, да и то по каким-то сугубо сакральным соображениям, не дотянула нескольких шагов до рубрики «Мегахит». Еще одна весьма солидная колонна в жанре гоночных боевых симуляторов (или, попросту, «стрелялок-ездилок»). Road Wars заслуживает того, чтобы ее имя записали в скрижали истории. Чем мы и займемся в обязательно-принудительном порядке.

Какая-никакая у игры есть и предыстория. Из нее следует, что на дворе царствует далекое будущее, но технология ускакала вперед не слишком-то далеко. В моду вошли автомобильные гонки супервооруженных каров на уничтожение противника. Конторой, контролирующей сию забаву, является RWA (Road War Association). Практически все мировые заезды проходят под ее началом. И денег компания зарубает огромное количество, и призы на ее чемпах нешуточные. Вот все подряд и ломятся к ним под крылышко, но попадают лишь самые проворные, кто умеет обращаться с «железным конем» лучше других.

В текущем чемпионате участвуют только 12 из множества претендентов. Но это самые настоящие профессионалы. Парни и девушки. И различаются они не только выражением, написанным на их чудесно нарисованных физиономиях. У каждого, помимо основных характеристик, есть еще и некая уникальная способность, кото-

рая зачастую заставляет выбирать именно его и никого другого. У одного неплохо получается существовать под огнем турелей, то тут то там раскиданных по трассе, — они его попросту не замечают. Другому в местном магазине всякое барахлишко скидывают по смехотворно низким ценам, третьему удается достигать совершенно невиданных скоростей на дорожном полотне... остальные в том же ключе. Необычайно весело, когда конечный результат гонки зависит не только от выбранного средства передвижения, но и от того, кто сидит за рулем (не считая самого игрока, разумеется). С авто дела обстоят попроще, но тоже самым благоприятным образом. Каждая машинка напоминает некую современную модель подвижного средства, при этом будучи совершенно на нее не похожа внешне. Вуаля, и перед нами «фиат», опаньки, и красная «феррари»! Дизайнеры постарались на славу, тут и добавить нечего, разве что обратить ваше внимание на наличие в Road Wars такого замечательного средства передвижения, как «хаммер». Тот самый легендарный aka «джип», шириной чуть меньше дороги...

А сегодня у нас праздник. Игра, которая чуть только, да и то по каким-то сугубо сакральным соображениям, не дотянула нескольких шагов до рубрики «Мегахит».

Ну а как же мы будем гоняться, спросите добрые вы. А очень просто. С одной стороны игрового стола у нас накрепко прибиты два режима: quick-заезд и простой заезд. Различия между ними минимальны, и основное сводится к возможности/невозможности укомплектовывать свое авто перед стартом различными «внутренностями» и «наружностями».

В «квике» этого делать не разрешается, а вот в простом сингле — всегда пожалуйста.

По другую сторону столешницы имеем три режима чемпионата. Каждый из чемпов состоит из восьми заездов по четырем различным магистралям. Едем четыре раза в одну сторону и четыре раза по тем же трассам в другую. Далее переходим к следующему чемпионату, в котором представлены совершенно иные, не встречавшиеся до этого треки.



Эта ракета уничтожит всех, кто столпился поблизости. У них не осталось никаких шансов.







Поначалу приходится активно вылезать из кожи вон, стараясь приехать в первой тройке, потому как денег за это на ранних этапах дают не в пример больше, чем за более низкие позиции. Но по мере продвижения по лестнице чемпионата различия в «зарплате» за места несколько стираются. И порой становится более выгодным просто «давить» противника огнем турелей, нежели рвать когти к финишу изо всех сил. Победа в чемпе присуждается не только по заработку денег, но и по сумме очков за заезды, так что есть за что надрываться, вынося всех и вся на своем пути. Может, денег много так и не заработаешь, зато очков будет невпроворот, и победа сама окажется в кармане.



Теперь немного о трассах, на которых, собственно, и будет происходить основная часть игры. Что ж, выполнены они вполне неплохо. Более того, каждая представляет собой маленький шедевр дизайнерской мысли. Заметили, именно мысли, а не искусства. Гениальная задумка заметна в исполнении абсолютно любого трека,



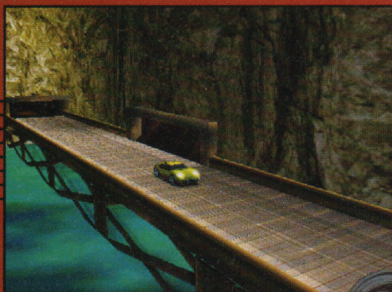
В скоростной поворот можно и не вписаться. Результат — раздолбанная машина и низкое место в финальном чарте. Зато красиво!

а вот реализация, скажем прямо, не на самом высоком уровне. Нет, все совсем не плохо, но вот деталей откровенно не хватает. Брали бы ребята пример с разработчиков серии NFS, и все было бы в порядке. А так на любой трассе есть к чему придраться. В пылу гонки это мало заметно, но все равно... Но разнообразие — хорошее, если это слово может описать ту феерию изгибов и окружения. Пустыни, шумные



Дизайнеры постарались на славу, тут и добавить нечего, разве что обратить ваше внимание на наличие в Road Wars такого замечательного средства передвижения, как «хаммер».

города, леса и территории предприятий... Здорово, одним словом! А если ко всему уже сказанному приписать то, что на многих треках имеется приятное дополнение







в виде работающих огневых турелей, от которых хочешь, не хочешь — придется уворачиваться, то картина и вовсе складывается самая что ни на есть радужная.

А что же ждет нас между заездами? А ждет нас весьма занимательное занятие (если, конечно, не выбран режим quick) по комплектации своего средства передвижения. Тут все продумано и реализовано совершенно не по-детски. Ребята оттянулись на полную катушку. Об оружии мы говорить вообще не будем, потому как его более 30 видов, но чего-то сверхуникального не обнаруживается. Так, по мелочи — то тут пулеметик, то там ракетная установка, то тут какие навесочки самопилящие. Зато помимо оружия придется менять в авто и прочие детали. Например, движок, от класса которого, само собой, зависит скорость. Или броню, благодаря которой вас не размажут по дорожному полотну в первые же секунды гонки. А ведь денег у вас на чемпионате куры не клюют, потому как клевать-то и нечего. Распределять финансы придется самым бережным образом — так, чтобы и на броню хватило, и на вооружение осталось, и скорость на трассе можно было бы развивать вполне удобоваримую. Задача, прямо скажем, не из простых, но и не из невыполнимых: капитал придется распределять грамотно, не допуская ни одной ошибки. Ведь еще и различные апгрейды к уже навешенному оборудованию прикупать придется, а если учесть, что каждого вида «примочек» на машину предусмотрено аж три вида (плохое, хорошее и замечательное по игровой номенклатуре)... Возможностей для комбинаций хоть отбавляй! Весь «товар» доступен с самого начала любого из заездов, главное, чтобы были деньги, на которые его можно приобрести, а как раз с этим проблемы и возникают.

Распределять финансы придется самым бережным образом — так, чтобы и на броню хватило, и на вооружение осталось, и скорость на трассе можно было бы развивать вполне удобоваримую.

Теперь давайте замолвим словечко о компьютерных оппонентах, благо накопилось достаточное количество добрых слов, которые можно сказать в их адрес. Заметьте, что «добрых» написано без кавычек, потому как AI противников действительно на уровне. Он не кажется непобедимым, потому как допускает достаточное количество ошибок, причем в таких местах, где и нормальный человек мог бы ошибиться. С другой стороны, одержать над ним верх не так-то и просто. Ракеты на небольшой дистанции он посылает всегда по адресу. Пулеметные очереди всегда точны, когда кары противника несутся у вас на хвосте, но если они маячат далеко впереди, то чаще всего мажут. Обгоны компьютерный вражина тоже выполняет предельно грамотно, при этом не упуская случая бортануть ваше авто лишний раз для пущего удовольствия. Соревнования по высшему разряду — такое, каким оно виделось многим!

Ночное шоссе выглядит на «пять с плюсом». А кто-то поговаривал о слабом движке. Может, он и слабый, но порой такие кренделя выдает, что про красоты NFS забываешь начисто.



Звук и музыка просто на уровне. Не больше и не меньше. Слушать «эти» композиции часами желания не возникает, но геймплей они дополняют весьма даже удачно. А звук не менее хорош, чем музыка, — вот и все.

В качестве заключительного слова хотелось бы порекомендовать игру всем любителям жанра, а также ценителям безбашенных аркад. Действо, разворачивающееся на дорогах Road Wars, заслуживает того, чтобы к нему вернулись не один и не два, а много-много раз. Поздравляю вас с новой вехой в истории боевых автогонок, товарищи! MG



ИТОГО

Знаете, что сделали с нами разработчики? Они нас разнообразнули, так как иначе эту игру назвать нельзя. Ничего неординарного, но в тоже время очень занятно, если не сказать прикольно. Такая, знаете ли, игра-двухнеделька. Поиграйте — скорее всего вам понравится.

Алексей Кравчун

SUBMARINE TITANS

Мокрая копия

Австралийцы снова наводят шорох. Единственное, что могу сказать по этому поводу, что шороху от них действительно много, а согласно известному интерпретатору великих идей **«толка все же не хватает»**.



Паспорт

Submarine Titans

Жанр: RTS

Разработчик: Ellipse Studios

Издатель: Strategy First

URL www.strategyfirst.com

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 32 Мбайт

При всем обилии проектов, пришедших со знойного континента кенгуру, утконоса и ехидны, наиболее запомнившейся осталась славная KKnD (часть вторая), потому как вступительный мувик — шедевр, никак не меньше, и Blizzard до него еще плясать и плясать (ну это еще мы поспорим! — *Отв. ред*). Сама игра, помнится, была так себе, хотя и забавная.

Австралийцы вообще научились делать «забавные» игры. Берут под начало заезженную до чертиков идею и клепают на ее основе нечто беспредельно клонообразное, но с эдаким перчиком, что все рты открывают. Не сразу доходит, что это все «тех же щей да погуще влей». А пока дойдет, глядишь, коробочку-то уже и прикупил! И таких примеров, помимо KKnD, масса.

Решили провернуть подобный фокус и с Submarine Titans. Но вот незадача: оступились да и выпустили играбельную демоверсию незадолго (хотя это как считать, полгода все же срок) до релиза. Мы посмотрели на нее сначала прямо, потом косо, потому как иначе просто не получалось. По всему выходило, что играть в «это» более чем затруднительно. Не стоило разработчикам столь торопиться клепать несчастную дему да выкладывать ее на «просторы». Впрочем... Впрочем, с самой игрой (в смысле с релизом) дела обстоят тоже не лучшим образом. Многие недостатки демоверсии были разработчиками успешно ликвидированы, но некоторые остались. А самое гадкое — при деле остался общий настрой игры: долго, нудно и кругом вранье. Почему вранье — чуть позже, а пока позвольте отвлечь ваше внимание на ознакомление с предысторией игры, пускай она и не претендует на оригинальность.

Итак, год 2047. Человечество до этого развивалось нормальными темпами, активно осваивало водные глубины (вообще-то, пора уже разработчикам проставлять в отсроченных датах лишнюю сотенку, никак третье тысячелетие уже почти на дворе). Все жили счастливо, отчего размножались не в меру, и, само собой, быстро населили (в данном случае наводнили) Землю-матушку. Освоение океанов пошло усиленными темпами, ибо где же еще жить, как не в воде, ведь на суше места уже не осталось. Населяли, населяли, а тут раз — и возьмись неведомо откуда новая оказия: прилетела из глубин космоса здоровущая комета да и плюхну-



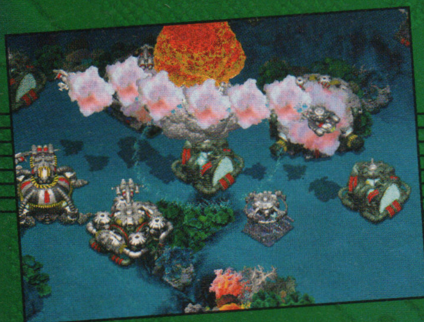
Дерево технологий в игре разнообразно. Обидно то, что для всех трех рас оно практически идентично, различаются только названия.

лась прямиком на головы землянам. Все бы ничего (даже с потерями худо-бедно справились), но вот от ядерной зимы, коя сразу «после» и наступила, бежать приходитесь вы — лихой главнокомандующий...

А вот теперь поехали! Будем рубить наотмашь, с плеча... Так, чтобы звенело, плавилось и шкварчало на углях! Submarine Titans — убогая подделка под всенародного любимца. Взгляните на скрины и вы сами все поймете. StarCraft собственной «перцовой». Похоже, как две капли воды, хотя разработчики отбрыкиваются, как могут. У них плохо получается. Эту картинку вы все видели сотни раз. Теперь ответьте себе на вопрос, хочется ли вам смотреть на нее в сто первый, особенно если учесть, что геймплей страдает всеми известными медицине заболеваниями, начиная от заложенного носа и заканчивая стойким геморроем? Мой ответ — твердое нет, честное, а дополнительные уровни для «Крафта», разбросанные по Internet'у, куда как более привлекательны в плане играбельности. И немного фактов, чтобы вам не было скучно, а мои обвинения в адрес Submarine Titans не остались необоснованными.

Submarine Titans — убогая подделка под всенародного любимца. Взгляните на скрины и вы сами все поймете. StarCraft собственной «перцовой».

Первое. Играть можно за одну из означенных сторон. Играя за «Акул» или «Осьминогов», вы обречены на тяжкое бремя воспоминаний о жизни протоссов и терранов (правда, в одно флаконе), ничего принципиально нового нет, но смесь несколько разнообразит происходящее. Решив поиграть за пришельцев, вы с головой вынуждены будете окунуться в проблемы «муравейника» зергов. Это они, и никто не сможет мне доказать, что это что-то новое, никем ранее не изученное. Полноте, батенька! Все ваши шепелявые возгласы на сайте, что это нечто, неизвестное науке, канут в небытие, и вряд ли кто-то обратит на них внимание. Все видно невооруженным глазом. А вот и краткий перечень отличий, который позволяет разработчикам утверждать, что их игра — что-то новое в жанре (хе-хе).







лось опять же в воду. Чем все усиленно и занимались.

Дальше больше. Источников энергии, а значит, жизни, под водой не так чтобы очень, вернее, разрабатывать имеющиеся еще нормально не научились. А тут некий ученый возьми да и открой новый элемент менделеевской таблички, «кориум-276» называется. Оказалось, что это весьма энергетический продукт. Ну и, разумеется, все начали его усиленно добывать. Но на деле выяснилось, что кориума не так уж и много на дне, а потому на всех не хватит по определению. Вот и разделилось человечество на два лагеря: на «Белых акул» (White Sharks) и «Черных осьминогов» (Black Octopi). И поехали дубасить друг друга почем зря, с единственной целью заполучить драгоценный металл (а кориум металл, не сомневайтесь). Тут еще одна беда навернулась. Вместе с кометой, что Землю всю накрыла, прилетели какие-то там чужаки и тоже принялись всех мочить направо и налево. Собственно, все... в самый разгар войны «Акул» с «Осьминогами» на сцене появляено по долгу службы приходится. Поэтому дальнейший текст — сплошное предупреждение от засилья очередного клона на вашем винчестере. Сразу оговорюсь: игра не так плоха, как я хочу показать, в нее можно играть. Но именно, что можно. Удовольствие этот процесс доставляет лишь самое поверхно-

Битва на дне. Феерия цвета — только на картинке. В реалии же все выглядит достаточно скромно, но не сказать, что совсем уж неприятно. Просто анимация достаточно «рваная», но спрайты прорисованы все же неплохо.



Кориум собирают все — это основа основ. Но вот уже следующий этап добычи диаметрально противоположен для чужаков и людей. Мы, то есть земляне, вовсю добываем металл, а вот алиены предпочитают развлекаться строительством энергостанций, дающих тепло и свет. И это все. Остальное же крайне похоже не только на StarCraft (хотя на него в первую очередь), но и на все «плоские» реалтаймы, вышедшие за период, начиная с появления Dune 2.

В ST собрано немало хорошего из того, что было наработано в весьма достойных предшественниках, но и откровенных обломов в Submarine Titans хватает с лихвой. Весьма странный коктейль. Вот, например, юниты весьма даже

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК

Метро "Измайловский Парк" · Измайловское ш. · Ткацкая ул. · Окружной проезд · д.18

м. «Измайловский парк»,
Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД

Хохловский пер. · Б. Трехсвятительский пер. · Покровский б-р · ул. Солянка · Китай-город · д.2

м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ

пл. Гагарина · Метро "Ленинский пр-т" · ул. Вавилова · д.7

м. «Ленинский проспект»,
ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО

Метро "Домодедовская" · Каширское шоссе · Ореховый б-р · ул. Шипиловская · Борисовский пр-д · ул. Генерала Белова · д. 4

м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987,
393-8718

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ

Метро "Текстильщики" · ул. Курская · Люблинская ул. · ул. Кузьминская · ул. Шкулева

м. «Текстильщики»,
ул. Люблинская, д. 42
тел.: (095) 351-6432, 349-5622

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ

Большая Ордынка · Метро "Третьяковская" · Роликовский пер. · ул. Пятницкая · Климентовский пер. · Метро "Новокузнецкая" · д.36

м. «Третьяковская»,
ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

ФОРМОЗА-УЛИЦА 1905 ГОДА

Метро "Улица 1905 года" · ул. Красная Пресня · улица 1905 года · ул. Мантулинская · Шмитовский пр-д · центр международной торговли

м. «Улица 1905 года»,
ул. Мантулинская, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА

Метро "Шаболовская" · ул. Шаболовка · Серпуховской Вал · ул. Лестева · ул. Шухова · д.61/21

м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ

Щелковское шоссе · Метро "Щелковская" · ул. К. Федина · Сиреневый бульвар · 5-я Парковая ул. · 9-я Парковая ул. · д.15

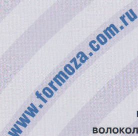
м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ

ст. м. "Южная" · Кировоградская ул. · центр · Сумская ул. · Варшавское шоссе

м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217

Ближайший к Вам магазин находится:



МЕДВЕДКОВО
БАБУШКИНСКАЯ ул. Сухонская, 7А Тел./факс: (095) 472-72-30, 472-44-64
СВИБЛОВО
БОТАНИЧЕСКИЙ САД
ВДНХ (пл. Яуза) ул. Ростокинская, 9 Тел./факс: (095) 181-39-64, 181-45-54
АЛЕКСЕЕВСКАЯ ул. Староалексеевская, 21 Тел./факс: (095) 283-24-68, 283-08-06
РИЖСКАЯ

РЕЧНОЙ ВОКЗАЛ
ВОДНЫЙ СТАДИОН
ВОЙКОВСКАЯ ул. Косм. Волкова, 10 Тел./факс: (095) 150-07-91, 150-55-36
СОКОЛ
АЭРОПОРТ ул. Усиевича, 9 Тел./факс: (095) 155-31-35, 151-14-13
ДИНАМО

АЛТУФЬЕВО
БИБИРЕВО
ОТРАДНОЕ
ВЛАДЫКИНО
ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ
ВВЦ ВВЦ (50 м от центр. входа) Тел./факс: (095) 216-15-12, 216-12-36
ТИМИРЯЗЕВСКАЯ
ДМИТРОВСКАЯ ул. Руставели, 1/2 Тел./факс: (095) 210-44-00, 210-97-20
САВЕЛОВСКАЯ

МИТИНО
ВОЛОКОЛАМСКАЯ
СТРОГИНО
КРЫЛАТСКОЕ
МОЛОДЕЖНАЯ
КУНЦЕВСКАЯ
ПИОНЕРСКАЯ
ФИЛЕВСКИЙ ПАРК
БАГРАТИОНОВСКАЯ
ФИЛИ
КУТУЗОВСКАЯ
СТУДЕНЧЕСКАЯ

ПЛАНЕРНАЯ
СХОДНЕНСКАЯ
ТУШИНСКАЯ
ЩУКИНСКАЯ
ОКТЯБРЬСКОЕ ПОЛЕ
ПОЛЕЖАЕВСКАЯ
БЕГОВАЯ
УЛИЦА 1905 ГОДА ул. Мантулинская, 2 Тел./факс: (095) 205-35-24, 205-36-66
БАРРИКАДНАЯ

УЛИЦА ПОДБЕЛЬСКОГО
ЧЕРКИЗОВСКАЯ
ПРЕОБРАЖЕНСКАЯ ПЛОЩАДЬ
СОКОЛЬНИКИ
КРАСНОСЕЛЬСКАЯ

ЩЕЛКОВСКАЯ Сиреневый б-р, 15 Тел./факс: (095) 164-96-92, 164-96-51
ПЕРВОМАЙСКАЯ
ИЗМАЙЛОВСКАЯ
ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК Окружной пр-д, 18 Тел./факс: (095) 369-75-44, 366-24-48
СЕМЕНОВСКАЯ
ЭЛЕКТРОЗАВОДСКАЯ
БАУМАНСКАЯ

МЕНДЕЛЕЕВСКАЯ
НОВОСЛОБОДСКАЯ
ДОСТОЕВСКАЯ
ПЛОЩАДЬ СУВОРОВА
БЕЛОРУССКАЯ Ленинградский пр-т, 7 Тел./факс: (095) 257-10-36, 946-17-56, 946-17-71
ПРОСПЕКТ МИРА
СУХАРЕВСКАЯ
ЦВЕТНОЙ БУЛЬВАР
ТРУБНАЯ
КОМСОМОЛЬСКАЯ
КРАСНОПРЕСНЕНСКАЯ
МАЯКОВСКАЯ
ТУРГЕНЕВСКАЯ
ЧИСТЫЕ ПРУДЫ
КРАСНЫЕ ВОРОТА
ПАРК ПОБЕДЫ
ПУШКИНСКАЯ
КУЗНЕЦКИЙ МОСТ
СРЕТЕНСКИЙ БУЛЬВАР
ЧЕХОВСКАЯ
ТВЕРСКАЯ
ЛУБЯНКА
КУРСКАЯ
КИЕВСКАЯ
СМОЛЕНСКАЯ
ЧКАЛОВСКАЯ
АРБАТСКАЯ
СМОЛЕНСКАЯ
ОХОТНЫЙ РЯД
ТЕАТРАЛЬНАЯ
КИТАЙ-ГОРОД Б. Трехсвятительский пер., 2 Тел./факс: (095) 926-24-52, 728-40-04
ПЛОЩАДЬ ИЛЬИЧА
РИМСКАЯ
АЛЕКСАНДРОВСКИЙ САД
БОРОВИЦКАЯ
ПЛОЩАДЬ РЕВОЛЮЦИИ
МАРКСИСТСКАЯ
АРБАТСКАЯ
НОВОКУЗНЕЦКАЯ
ТРЕТЬЯКОВСКАЯ ул. Пятницкая, 36 Тел./факс: (095) 956-27-70
ТАГАНСКАЯ
БИБЛИОТЕКА ИМ.ЛЕНИНА

НОВОГИРЕЕВО
ПЕРОВО
ШОССЕ ЭНТУЗИАСТОВ
АВИАМОТОРНАЯ ул. Авиамоторная, 57 Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ПАРК КУЛЬТУРЫ
КРОПОТКИНСКАЯ
ПОЛЯНКА
КРЕСТЬЯНСКАЯ ЗАСТАВА
ОКТЯБРЬСКАЯ
ДОБРЫНИНСКАЯ
ПАВЕЛЕЦКАЯ
ПРОЛЕТАРСКАЯ
СЕРПУХОВСКАЯ
АВТОЗАВОДСКАЯ
КОЛОМЕНСКАЯ
ТУЛЬСКАЯ
НАГАТИНСКАЯ
НАГОРНАЯ
НАХИМОВСКИЙ ПРОСПЕКТ
СЕВАСТОПОЛЬСКАЯ
ЧЕРТАНОВСКАЯ
КАШИРСКАЯ
ВАРШАВСКАЯ
КАХОВСКАЯ
КАНТЕМИРОВСКАЯ
ЦАРИЦЫНО
ЮЖНАЯ ул. Кировоградская, 9А Тел./факс: (095) 311-31-81, 311-32-56
ОРЕХОВО ул. Генерала Белова, 4 Тел./факс: (095) 393-49-87, 390-01-90
ПРАЖСКАЯ
УЛ. АКАДЕМИКА ЯНГЕЛЯ
АННИНО
БУЛЬВАР ДМИТРИЯ ДОНСКОГО
ДОМОДЕДОВСКАЯ
КРАСНОГВАРДЕЙСКАЯ
ЗЯБЛИКОВО
БРАТЕЕВО

ДУБРОВКА
КОЖУХОВСКАЯ
ПЕЧАТНИКИ
ВОЛЖСКАЯ
ЛЮБЛИНО
БРАТИСЛАВСКАЯ
МАРЬИНО
БОРИСОВО
ШИПИЛОВСКАЯ

ВОЛГОГРАДСКИЙ ПРОСПЕКТ
ТЕКСТИЛЬЩИКИ Люблинская ул., 42 Тел./факс: (095) 351-6432, 349-5622
ТЕКСТИЛЬЩИКИ
КУЗЬМИНКИ
РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ
ВЫХИНО

ШАБОЛОВСКАЯ ул. Шаболовка, 61/21 Тел./факс: (095) 952-32-47, 958-25-35
ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ ул. Вавилова, 7 Тел./факс: (095) 135-42-29, 135-44-39
АКАДЕМИЧЕСКАЯ ул. Профсоюзная, 1 Тел./факс: (095) 124-22-78, 129-60-28
ФРУНЗЕНСКАЯ
СПОРТИВНАЯ
ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ
УНИВЕРСИТЕТ
ПРОСПЕКТ ВЕРНАДСКОГО
ЮГО-ЗАПАДНАЯ
ПРОФСОЮЗНАЯ
НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ
КАЛУЖСКАЯ
БЕЛЯЕВО ул. Профсоюзная, 98, к. 1 Тел./факс: (095) 330-13-01, 330-13-12
КОНЬКОВО
ТЕПЛЫЙ СТАН
ЯСЕНЕВО
БИТЦЕВСКИЙ ПАРК

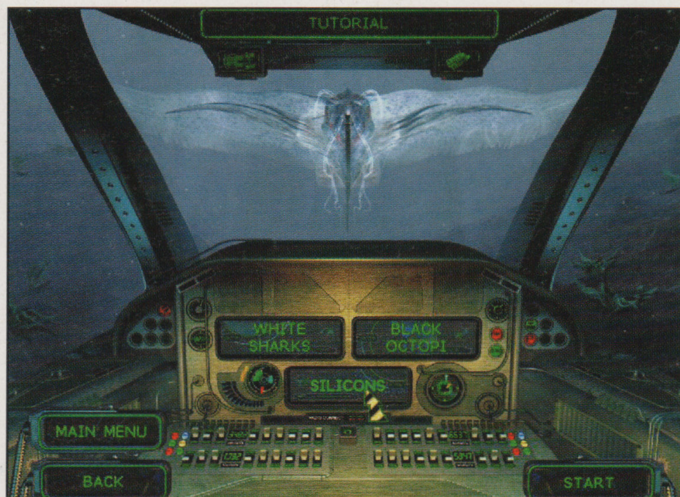


КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F660H Intel® Pentium®III processor 600MHz
F670H Intel® Pentium®III processor 700MHz



удались. Все эти милые подлодочки, подтанчики и подсамолетики смотрятся очень даже неплохо. Даже анимация не подкачала, хотя и смотрится менее живо, чем в StarCraft.

А вот, что касается этой самой «трехмерности»... чур меня! Да, действительно разработчики обещали сделать нам полностью трехмерную игруху, такую, какой свет еще не видывал, и все такое. Но, увы, не получилось. Зачем, спрашивается, нужно рельефное дно, если все равно основная масса боев проистекает в самой толще воды, где никакие препятствия не помеха?! Типа чтобы было? Ну, типа есть. А почему, спрашивается, нельзя было сделать вращающуюся камеру, которая вроде бы не противоречит сути движка? Ведь дно-то, судя по всему, создано из полигонов, на которые натянуты простенькие текстурки (подобная технология должна в легкую поддерживать вращение и масштабирование). В итоге масса трудов по приданию дну объема отправилась под хвост известно кому. Что ж, и такое бывает, ребята молодые, только начинающие пробовать себя на ниве компьютерной игровой индустрии. Впрочем, лично мне от этого нисколько не легче.



Меню запуска выглядит эффективно, но при этом совершенно не функционально. Управлять отсюда чем-либо предельно неудобно.

Разработчики еще умудрились создать в Submarine Titans эффект глубины. У каждого судна есть режим плавания на пяти уровнях глубины. Логично грубое «больно надо» сменяется недоумением: для чего нужно это странное мероприятие, если ракеты, пущенные врагом, все равно самонаводящиеся и способны настичь цель на любом из уровней. Создается впечатление, что разработчики задумывали одно, в итоге у них не получилось, но переделывать уже наработанное они так и не удосужились, мол и так съедят. Как же. Ждите!

Опять же здорово подкачали принципы тактики ведения сражений. Пресловутый танковый кулак чистой воды. Полное отсутствие тактики. Собираем большую кучу-малу из разнообразных юнитов и едем/плывем выносить врага. Если нас много — им ек, если их много — диаметрально противоположный результат: нам ек. И так на протяжении всей игры. Это при том, что в награду за каждую миссию нам предлагают весьма худосочный ролик сомнительного качества (видео действительно здорово хромает, сказывается отсутствие должного финансирования).







Здорово подкачали принципы тактики ведения сражений. Пресловутый танковый кулак чистой воды. Полное отсутствие тактики. Собираем большую кучу-малу и едем/плывем выносить врага.

С AI противника дела тоже обстоят не самым лучшим образом. Проще говоря, даже на самом высоком уровне сложности беднягу откровенно «колбасит». То он забудет ресурсы развить, то вовсе не начнет их добывать. То зациклится на производстве какого-либо одного вида юнитов, да так на нем и остановится (особо прикольно выглядит цикл на дронах-добытчиках). Но следует отметить, что подобные фортели компьютер проделывает редко, их нужно специально отлавливать, а в целом виртуальный оппонент играет без возможных причуд, действуя согласно все той же пресловутой тактике танкового удара. Но сетовать на тупость компьютера — это одно, а вот осознавать глупость собственных подопечных — совсем другое. Вроде бы элементарно написать приличный «пасфаундинг» для мира, где на небольшой глубине нет ровным счетом никаких препятствий. Однако и с этим в Submarine Titans есть определенного рода проблемы. Указываешь подопечным юнитам цель, они к ней мирно отправляются; встречают по дороге гору — поднимаются выше, а достигнув места, куда ехали, уже не могут опуститься вниз. Забавно!



Больше говорить об этой игре уже не в моих силах. На сегодня свою норму я считаю выполненной. Если возникнут какие-либо вопросы касательно музыки и звука, то знайте: и то и другое вполне приемлемо, хотя лично у меня бурю восторгов не вызывает, но отключать музыкальное сопровождение я бы никому не рекомендовал (бульканье воды, знаете ли, убаюкивает). О графике, полагаю, спрашивать никто не удосужится, потому как сравнение в самом начале рецензии с неким хитом и прилагающиеся скрины вкупе хорошо характеризуют положение вещей. Ну а поскольку говорить больше не о чем, позвольте раскланяться.

P.S. Ах да! Чуть не забыл. В меню Submarine Titans есть такой маленький пунктик — «add-on» называется. Чуете, к чему я клоню?!

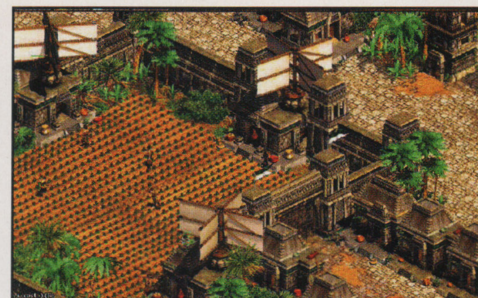
MG



ИТОГО

Что делать, если хочется написать игру, а самостоятельно придумать ничего не получается? Правильно, надо полазить по сети, поиграть в игрушки, после чего склонировать что-нибудь этакое, а когда все догадаются, что их надули, лицемерно махнуть плечиками: «Ах, оставьте, господа! Это пустое». И правда — пустое.







Большие замки все так же радуют наш глаз, как и в оригинальной игре. Пожалуй, они стали даже еще более крупными.

Gomolog

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION

Понимание приходит с аддоном!

Для тех, кто ждал, читал пресс-релизы и вообще всячески скапливал информацию об Age of Empires II: **The Conquerors Expansion**, сообщаем — ваши ожидания не обмануты. Все обещанное в игре присутствует, потому вы сразу можете отправляться в магазин за покупкой. А для тех, кто еще не знаком с тем, что ждет игрока в продолжении, и была написана нижеследующая часть текста.



Паспорт

Age of Empires II: The Conquerors Expansion
Жанр: RTS
Разработчик: Ensebmle Studios
Издатель: Microsoft
URL www.microsoft.com
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

И для начала поговорим о расах. Во второй части игры их — рас — было не много ни мало, а целых тринадцать. За всю историю игростроения ни одна другая стратегия не могла похвастаться таким количеством «сторон». Видимо, разработчикам и этого показалось мало, чувствуется прирожденная тяга Microsoft к максимализму. В Age of Empires II: The Conquerors Expansion на наше рассмотрение предложено еще целых пять (подчеркиваю «пять») рас. Среди новых «поселенцев» отметились такие именитости, как майя, ацтеки, испанцы, корейцы и варвары. Фичи с новыми поступленцами просматриваются точно такие же, как и с расами родной игры. Иными словами, в основной массе юниты похожи на юниты любой другой расы (это вам не StarCraft), отличия же строятся на создании уникальных спецединиц для каждого из кланов. Они есть и их довольно-таки много. Основной радостью игроков всех стран и народностей станут, безусловно, камикадзе. Встречаем с распростертыми объятиями. Трое-четверо таких молодцов способны в два счета размолотить накрепко сооруженную каменную стену, открыв дорогу основной массе юнитов. Другое дело, что они и выносятся при должном подходе с полпинка.

И подобных мелких фич в Age of Empires II: The Conquerors Expansion множество. Перечислять все — значит впустую тратить драгоценное журнальное место. Кому по-настоящему нужно — купят игру и разберутся во всем самостоятельно, прочим же это будет совершенно не интересно. В завершение разговора о расах следует сказать, что последние поступления не вносят практически ничего нового в процесс геймплея, но от обилия доступных юнитов и без того давно разбежавшиеся глаза стремительно кучкуются в области переносицы. Но выглядит все равно, как положено. Если отойти от лукавства, то следует сказать, что

новые пять народностей проработаны даже лучше, чем уже имеющиеся в игре. Похоже, разработчики всерьез взялись за дело, решив окончательно загрузить нашего брата премудростями рядового главнокомандующего.

Если разговор про юниты — это приглушенное соло, то слова о новых кампаниях стремительно переходят в разноголосый хор.

В Age of Empires II: The Conquerors Expansion на наше рассмотрение предложено еще целых пять (подчеркиваю «пять») рас.

На поверку оказывается, что новые кампании с легкостью перешагивают и оставляют далеко позади в придорожной канаве уже имеющиеся в игре сценарии. Написаны грамотными людьми, без возможных излишеств, но и без аскетичного преуменьшения. Кампании в оригинальной Age of Empires II ругали очень и очень многие (вспоминайте, вспоминайте). Этот сомнительный размах мог понравиться разве что художникам с гипертрофированным чувством меры. Вот разработчики и сыграли на допущенных в прошлом ошибках, привели все к единому знаменателю: тут подрезали и здесь подрезали. Предыстории к каждому сценарию также не претендуют на эпичность: просто, но с известной долей вкуса, который чувствуется во всей игре, что во многом и определяет ее выраженное превосходство над оригиналом. Единственное, что вводит в недоумение, так это доступность для расы корейцев в начале игры сразу двух возможных миссий. Добавьте к сказанному разросшееся на 26 новых веточек технологическое дерево и вы, возможно, осознаете всю глобальность открывающихся перед игроком перспектив.

Море удовольствия доставляет существенно улучшенный AI противника и собственных подопечных. Начать хотя бы с того, что корабли научились выстраиваться в формации, а не валить на вражескую территорию дружной толпой. Мелочь вроде бы, а на деле существенно облегчает геймплей: заботиться об отправленных на битву судах уже не приходится. Облегчено строительство городских стен каменщиками (если кто помнит, то в Age of Empires II с этим наблюдались некоторые проблемы). Теперь все куда как просто.

К сожалению, разработчики, заметно улучшив «бытовую» часть AI юнитов, не пошли дальше. Боевая часть осталась практически не тронутой (если не считать повышенной башковитости кораблей).

И первое, за что стоит пожурить игроделателей, так это за то, что pathfinding не улучшен ни на йоту. Юниты все так же путаются друг в друге, застревают в препятствиях, а порой и просто ломятся в совершенно противоположном направлении, встретив непреодолимый валун и не видя открытой дороги в метре рядом. Но все же это не явно выраженные недочеты. Ведь играли же мы в оригинальную игру и даже не слишком возмущались подобным недостатком. А вот мушкетеров, которые почему-то умеют стрелять сквозь стены, можно и пожурить. Ну куда это годится? (Ждем патча.)

Юниты все так же путаются друг в друге, застревают в препятствиях, а порой и просто ломятся в совершенно противоположном направлении, встретив непреодолимый валун.



Война на воде наконец-то обрела законченные формы. Теперь суда можно объединять в формации и смело двигать в бой, не боясь, что эскадра будет разгромлена где-нибудь по дороге.







Ну и последнее, о чем хотелось бы поговорить — это звук и музыка. Интересно, конечно, но звуки остались на уровне. Ни малейшего контраста с уже имеющимися в игре расами в плане озвучки я не заметил. Все выглядит предельно гармонично.

Ну и что же вам сказать на последок, уважаемые читатели, когда на дворе правят балом 3D-стратегии?! Так вот, когда на дворе одни только 3D, Microsoft выпускает (пускай и не новую) полностью «плоскую» игру. Игру, в которой нет и намека на «третье измерение», игру, в которой все спрайтовое и нет ни одного полигона. Игру... в которую хочется играть и играть. Кто сказал, что 2D — это плохо? 2D — это благодать! Просто давно пора понять/привыкнуть, что существуют два принципиально различающихся жанра — 2D- и 3D-стратегии (читай игры). Что сравнивать одни с другими, мягко говоря, не слишком этично, ибо разные они. Потому мы и не будем заниматься подобным словоблудием, а лучше настоятельно посоветуем вам отправиться в магазин за заведомо удачной покупкой. Удачных вам развлечений, господа. MG

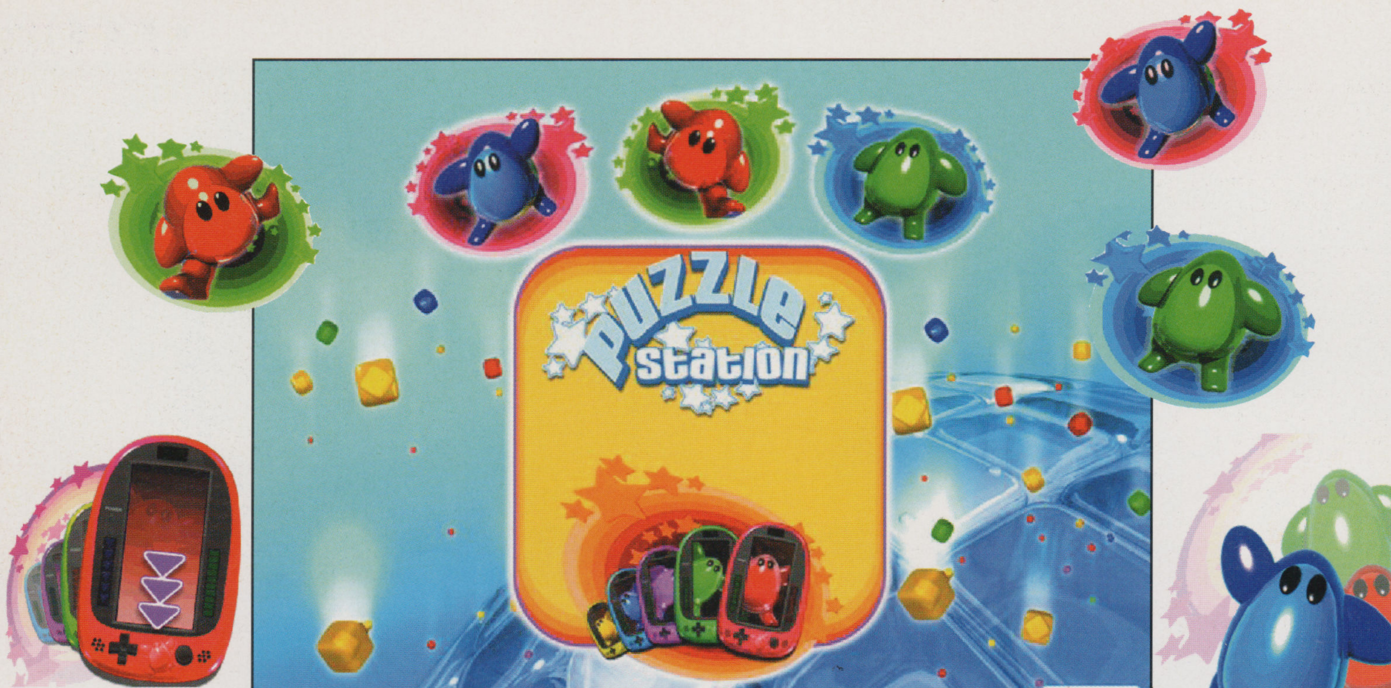


ИТОГО

Очень удачное продолжение просто удачной игры. От попадания в мегахиты игру спасло только одно обстоятельство — это аддон к не особенно новой игрушке. Но, несмотря на это, в нее можно играть — не переиграть. Чего и вам желаю.



Жаркая битва на территории небольшого поселения. Как и раньше, нападающие первым делом стараются выбить трудовой люд, подкосив тем самым нашу экономику.



PUZZLE STATION

Gomolog

Станция головоломок

Все, кто на вопрос «Какой жанр на PC не умрет никогда?», отвечают: «Аркады», могут смело идти покупать веревку и намыливать шею, ибо они не правы. Не «почему», а по определению, потому как единственным неискоренимым жанром на любой платформе были, есть и останутся игры логические (если не придираться к терминологии, то **пазлы**).



Паспорт

Puzzle Station

Жанр: puzzle

Разработчик: Ninai Games

Издатель: Ninai Games

URL: http://www.ninai.com

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium 133 МГц

RAM: 16 Мбайт

Эти игры существовали задолго до того, как студент Московского университета Алексей Пажитнов придумал свой неиссякаемый «Тетрис», а с рождением «Тетриса» они обрели дополнительную скорость, которую, правда, автор нетленки не преминул дополнительно ускорить, выпустив незабвенный «Ящик Пандоры». М-да, сильна Россия-мать на всякого рода шедевры. И столь же сильна в технике выпускания их — нетленок — авторов на солнечный «бугор».

Но подобные игры делают не только наши нынешние или бывшие соотечественники. Вот, например, компания Ninai Games взялась за дело с должным старанием и на выходе получила весьма симпатичную игру. Полагаю, что все знают трогательные игры «в стаканчик», каковыми развлекаются множество людей по всему миру. К сожалению, у нас в стране эти карманные игры представлены не самыми лучшими китайскими поделками (зато дешево), на Западе индустрия их производства огромна. Так вот, Puzzle Station — эдакая стилизованная симуляция таких вот карманных автоматиков на PC. Простенько и со вкусом. Разработчики творчески решили поставленную задачу, в результате игра проста и красива одновременно.

Действо больше всего напоминает такие игры, как Color Balls и «Свинг». В наличии имеется «стаканчик», снизу заполненный разноцветными кубиками. Над всем этим удовольствием располагается еще несколько кубиков, совмещенных попарно, которые можно свободно перемещать. Двигая кубики, вы можете подобрать нужную цветовую пару. Когда подбор пары окончен, необходимо сбросить «результат» вниз, на груду цветных кубиков. Сделать это можно в любом подходящем месте (на ваш выбор), но не следует забывать о том, что лишь четыре или более кубиков одного цвета, поставленные вряд, будут «уничтожены», а ведь это — уничтожение кубиков — и есть главная задача. За каждое «уничтожение» вам начисляются очки. Тут тоже есть свои фичи: уничтожить одну группу — хорошо, но ведь можно про-

думать комбинацию и ход так, чтобы уничтожение одной группы автоматически приводило к такому смещению всей конструкции, что образуются другие группы, которые, разумеется, тоже взорвутся. С одной стороны, такие сюрпризы периодически получаются совершенно спонтанно, но ведь можно их и предугадать, подстроить все так, чтобы выпала именно нужная комбинация. Очков за такое развлечение полагается не в пример больше обычного.

Дабы разнообразить игровой процесс, разработчики предусмотрели (читай создали) в Pazzle Station целых два режима игры. «Целых» это потому, что какие режимы могут быть в простом пазле!? Ан нет, и тут не без выкрутас. Режимы Puzzle и Arcade различаются кардинально. В каждом из режимов для полной победы (вернее, полного прохождения игры) вам придется преодолеть целых пятьдесят уровней (хотя на деле пятьдесят «стаканчиков» оказывается не так уж и много). Каждые пять из пятидесяти мини-уровней объединены (весьма условно, правда) в один большой уровень, после прохождения которого изменяется рисунок игрового окна (проще говоря, wallpaper).

А различия же между двумя режимами игры таковы. В режиме аркады единственным вашим соперником будет время. То есть на прохождение одного «стаканчика» вам отводится определенное количество секунд, и делайте с ними, что душе заблагорассудится, то есть число «ходов» (бросков кубиков) никак не ограничено. Хоть завалите уровень фигурками, никто вам слова лишнего не скажет, комбинировать также разрешают без всяких ограничений. Зато в режиме Puzzle все значительно «веселее». Ограничивают нас абсолютно во всем. Время — это само собой разумеется. Но помимо секунд лимитируют наше существование на уровне и при помощи урезания количества бросков, которые можно совершить до завершения уровня: кинули лишний раз — и можно начинать все с самого начала. Веселуха! А уровни-то раз от раза сложнее становятся.

Порой такие «кучи» разгребать приходится, в которых ход на шесть-семь позиций вперед просчитывать надо: продумывать так, чтобы кубики куда надо ложились, где надо исчезали и в новые комбинации складывались.

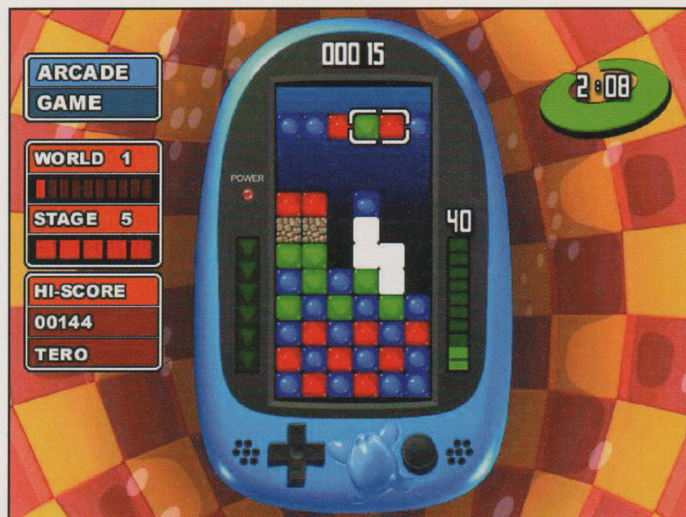
Puzzle Station — эдакая стилизованная симуляция таких вот карманных автоматиков на PC. Простенько и со вкусом.

Не для средних умов эта работенка, доложу я вам. Первые уровни-то вы все без видимого усилия пролетите, а вот на подходах к середине и выше рубить начинают нещадно.

Вот такие дела, товарищи. А вы уж думали, что жизнь вся медом вымазана? Отнюдь. Вернее, в режиме аркады оно, скорее всего, так и получается, но стоит попробовать режим пазла, как счастье неожиданно рассеивается, превращаясь в суровые будни работника умственного труда. Испытание не для слабонервных. В любом случае детям я бы эту игрушку покупать не советовал — расплачутся и убегут куда подальше, лишь бы не нужно было мозги напрягать. Маленькие оболтусы это дело чаще всего не уважают. А вот взрослые дяди и тети вполне могут себе позволить часок-другой дополнительной мозговой атаки. Им, собственно говоря, и карты в руки.

Если заводить разговор о графике, то следует сказать, что в игре она выполнена на весьма достойном уровне. Рисованная, без различных 3D-наворотов, но яркая и разнообразная, смотрится хорошо. К тому же сдобрена изрядной порцией юмора, замешанного на симпатичных, веселых разноцветных зверюшках. Жить с ними заметно веселее. Звук и музыка также не подкачали: самое главное, что они нисколько не мешают (а порой даже способствуют) мыслительному процессу. За что разработчикам большое душевное спасибо.

Это все. Рекомендуется всем старше четырнадцати лет. Пройти хотя бы по одному разу в режиме аркады. Тем же, кто считает себя «пролетариатом умственного труда», можно порекомендовать и режим пазла, но только помните, что от заворота мозговых извилин наш журнал лекарства не производит... MG



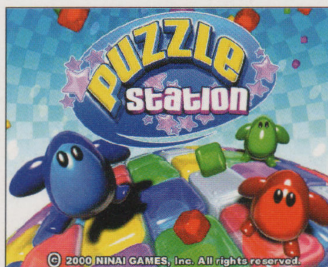
Да, нетривиальная это задача — сделать эмулятор. А сделать эмулятор такой тривиальной вещи — еще нетривиальнее!







Если заводить разговор о графике, то следует сказать, что в игре она выполнена на весьма достойном уровне. Рисованная, но яркая и разнообразная, смотрится хорошо.



А вы как думали? Именно так оно и бывает. Правда, не всегда, но тем не менее...



ИТОГО

Простая, но симпатичная игра. Ее можно один раз поставить на машину — и забыть на долгие месяцы, чтобы потом вернуться к ней с тем же удовольствием, как будто в первый раз. Такое бывает нечасто.



Это игральный автомат. Очень симпатичный автомат, не могу этого не отметить. Если бы еще из дисковода деньги выпадали, то совсем было бы хорошо.



Если вы не умеете играть в кости, то вам придется несладко. Ребята заведуют этим хозяйством вполне профессионально.

Gomolog

CAESARS PALACE

Неожиданное удовольствие

Время идет, и **способов обмана** на свете становится все больше. Начиналось это в далекие времена, когда первобытные полуобезьяны, жаждущие превратиться в полноценных человеков, надували своих собратьев по только что зародившемуся разуму, отхватывая кусок мамонта побольше да пожирнее. Со временем надувалы подобного рода пробивались в вожаки, авторитет их рос, а жульничество и лихоборство устойчиво закреплялось эволюцией, как признак сугубо полезный.



Паспорт

Caesars Palace

Жанр: казино
Разработчик: Interplay
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт

Вот к нашему второму тысячелетию от Рождества Христова оно (жульничество) и приобрело могучий потенциал с легкой руки госпожи эволюции. Но по-настоящему стремительные обороты обман начал набирать лишь в конце прошлого — начале этого тысячелетия. Появились многочисленные (редкие были и до этого) игральные дома, позже получившие официальное название — казино. Модное название для легализованного обмана населения. Типа круто!

А потом появился Лас-Вегас. И все завертелось с новой силой, жульничество вышло на принципиально новый виток спирали. Всем стало хорошо, а деньги счастливой рекой полились из карманов обывателей в карманы официальных мошенников. Чуть позже, когда на наших столах обосновались достаточно мощные компьютеры, а на них, в свою очередь, поселились «Эксплореры», переносящие нас во Всемирную сеть, жульничество приобрело виртуальную направленность. И речь идет вовсе не о платных сайтах или чем-то подобном. В Internet предостаточно своих — виртуальных — казино, где деньги можно просадить с тем же успехом, что и в реальном. Вот только в большинстве случаев для этого нужна настоящая кредитка, но с появлением в нашей стране VISA-карточки это почти что перестало быть проблемой. Теперь просадить кровно заработанные можно и у нас.

И совсем уж особняком стоят игровые казино, созданные профессиональными игроделами и призванные исключительно развлекать пользователя, но не опустошать его карманы, облегчая их на деньгу. Разработчики зарабатывают исключительно на продаже коробочек, но не более того. Вот об одной такой игре мы с вами сегодня и поговорим. Называется она Caesars Palace.

Если немного окунуться в лета, то можно обнаружить, что Caesars

Palace является прямым продолжателем славных дел Caesars Palace Virtual Casino выпуска 1997 года. По тем временам это было лучшее виртуальное казино на PC, и играли в него практически все заинтересованные (их существует превеликое множество). Для тех, кто еще не в курсе: Caesars Palace — это одно из известнейших казино Лас-Вегаса. Подавляющее большинство виртуальных казино имитируют именно это игорное заведение. Больше и добавить-то нечего.

Описание же самой игры можно ограничить, по сути, сравнением Caesars Palace с ее предшественником Caesars Palace Virtual Casino (играть в новую версию игры будут, вероятно, лишь те, кто освоил в свое время первую часть «Цезаря»). Итак! В первой части игры у нас была замечательная энциклопедия. Именно, что была. В Caesars Palace она отсутствует, и эту потерю перенести не так-то и просто, потому как хороша... была. Останки безвременно почившей, правда, все еще пребывают с нами. В виде... урезанного по всем швам трейнера. Попросту говоря, подсказки. Помимо того, что информативна она в значительно меньшей степени, чем энциклопедия, так еще и имеет свойство встревать в игровой процесс где надо и где не очень. Преимущественно второе, если учесть, что играющие в большинстве своем люди знающие. А вот отключить этого чудо-тренера не разрешается, отчего и приходится всячески страдать. Недоработка — факт!

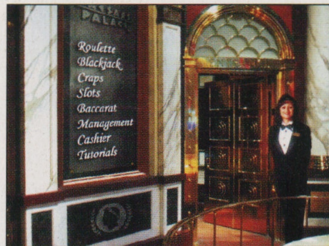
По сравнению с Caesars Palace Virtual Casino значительно увеличилось число возможных приложений своей удачи (или ее отсутствия) — с нескольких до полутора десятков, что, как вы и сами понимаете, весьма существенно. Условно все виды развлечений можно разделить на две категории — автоматы и «столы», плюс дополнительные «обслуживающие» места вроде банкомата и пункта продажи фишек.

А начинается игра весьма скромно: небольшая сумма в кармане... 2000 долларов и вольный ветер в голове, вернее, отсутствие в ней царя. Ну а дальше вольному воля. Основной принцип — накопление (повышение, если быть точным) игрового рейтинга, который увеличивается при любом выигрыше и уменьшается в случае, если вы проиграете. Тут важно еще отметить и такой факт, что при низком рейтинге вам попросту не позволят делать значительные ставки, так что волей-неволей придется поначалу играть «по маленькой» и, лишь поднабравшись опыта, переходить на более серьезную игру. Достаточно странное ограничение, не позволяющее «спустить» все и сразу, но новичкам действительно помогает. Вот бы в настоящих игральных домах была бы такая же!

Прибыли и убытки подсчитываются отдельно для каждого вида автоматов и «столов», так что, заглянув в соответствующую таблицу, можно легко убедиться в удачливости для вас того или иного вида мухляжа. Если на «столах» вам везет больше, тогда имеет смысл перейти исключительно на них. Тут, кстати, есть еще одна защита играющего от выбора неверного пути развития. Возможность «сейвиться» спасает от самых что ни на есть мрачных исходов игры.

Теперь чуть подробней об игровых опциях, вернее, о способах потратить кровно (виртуально) заработанные. Ранее в статье упоминалось лишь два способа («столы» и автоматы), на деле же в игре они разделены на четыре подгруппы: Table, Slot Machines, Card и Video Game. Столы и Карты — это то, что называлось «столами». Они бывают самые различные. От элементарных рулеток до многообразных карточных вариантов. Тут действительно можно проиграть целое состояние. «Машины» же и «Видеоигры» чуть более «снисходительны» к пользователю: на них нельзя сделать чрезмерно больших ставок. «Однорукие бандиты» и лототроны готовы принять вас в свои губительные объятья.

Вот, кажется, и все про геймплей. Осталось сказать несколько приятных слов о графике, несмотря на то, что она не блещет новомодными эффектами. Но ей это и не нужно. Простые, но качественные отрисовки, удачная цветовая палитра... что еще нужно виртуальному казино. Так или иначе, но графика на уровне, и большего требовать в общем-то бессмысленно. Кое-где разработчики даже воткнули несколько спецэффектов, что уж и вовсе делает и без того приятственную картинку сногсшибательной. Смотрите скрины: они дают весьма верное представление о графической реализации Caesars Palace.



Эта милая дама готова на все, лишь бы вы денег заплатили. И побольше, побольше!

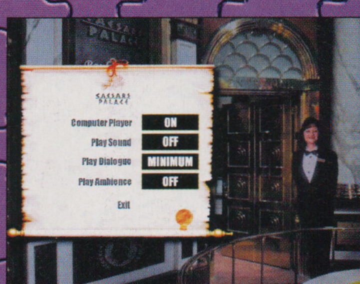




Что касается звукового оформления, то тут все также самого высокого качества. Автоматы звенят и поскрипывают, как делают это и в жизни (вернее, в настоящих игорных домах). Шарики стремительно наворачивают круги по рулетке с характерным звуком, который не спутаешь ни с чем. Даже карты, и те тихо шуршат во время растасовки и добавочной сдачи. Просто прелесть, а не звук. В конце концов, чего еще можно было ждать от Interplay, с ее-то штатом программистов.









Вот и получается, что Caesars Palace на данный момент — одно из самых лучших виртуальных казино, предназначенных не для облапошивания игроков, а лишь для их развлечения. Все же приятно, что растет и крепнет не только «темная» сторона «игрового» бизнеса, но и та, что не наносит могучего удара по кошельку мирных граждан. Побольше бы таких игр. С другой стороны, настоящего азарта, сидя за монитором, ощутить все равно не удастся, так что игра будет интересна, скорее всего, людям, желающим либо впервые познакомиться с таким понятием, как казино, либо «завсегдатаям» заведений подобного рода, в отлучке от казино пытающимся сбить ломку ввиду недостатка игрового азарта. А ведь человека, «подсевшего» на рулетку, зачастую «снять» значительно сложнее, чем наркомана с иглы. Но будьте уверены: играя в Caesars Palace, вы этой заразой не заразитесь ни при каких обстоятельствах. Атмосфера в игре этому никоим образом не способствует. Поэтому если есть желание и время, то обязательно хоть одним глазком взгляните на Caesars Palace. Скорее всего, вы не пожалеете. MG



ИТОГО

Виртуальное казино. Таких игр было уже очень много и, скорее всего, будет еще больше, однако не стоит забывать, что среди них попадаются и красивые, и интересные... но все на любителя. Если человек любит азарт — ему понравится Caesars Palace, а если он ночами видит во сне просторы Строггоса — тут, извините, ему уже никакой Лас-Вегас не поможет...



Героические парни собрались в поход. Но это они только на картинке героические, а на самом деле так... Фуфло.

ARKATERA

Красота из Ада

Николай Васильев



Квесты — это такой специальный жанр, на котором отыгрываются все кому не лень. Первый проект начинающей команды разработчиков в девяти случаях из десяти — это квест. А все из-за распространенного заблуждения, что сделать хороший квест проще пареной репы. Нарисовал пару-тройку основных персонажей, набросал еще десяток второстепенных додиков, снабдил их несколькими крышесносящими репликами и придумал очередной **святой Грааль**, за которым, собственно, и будет охотиться игрок.

Паспорт

Arkatera
Жанр: Quest, приправленный RPG
Разработчик: UbiSoft
Издатель: Westka Entertainment
URL http://www.ubisoft.com
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

Все, игра готова, осталось только найти издателя и можно тушить свет, ибо всем очевидно, что подобное, на скорую руку сляпанное творение будет в высшей степени неиграбельным. Тут вот даже по ходу написания идея пришла: может быть из-за кажущейся простоты создания квеста они и выродились во что-то уж совсем непотребное? Как-нибудь потом мы это еще обсудим.

А пока давайте об игре. Собственно, в первую очередь, это квест. И по всем законам подлости сделан он начинающей командой разработчиков. Вероятно, пытаясь обмануть рок, они всячески старались сделать его не просто очередным второсортным квестом, а хотя бы чем-нибудь эдаким. Непонятным! Надо сказать, это у них получилось.

Ибо после первых двух-трех минут игры возникает вопрос: «Что делать?», почти что мгновенно сменяющийся вопросом: «Какого черта?». Чтобы описать эмоции автора, просидевшего у компьютера десять минут, придется использовать гарлемский жаргон «афроамериканцев», где каждое первое слово — непечатное. Да, необычная игра. Да, не такая, как все. Не просто квест, а даже с элементами RPG. Но играть в нее невозможно. Не верите? Сами напросились.

Что к чему и почему

В любом нормальном квесте у игрока (вернее, у его инкарнации) есть цель в сочетании с определенной мотивацией эту цель достичь. В Arkatera цели целых три, и на все три главному герою плевать с колокольни. Богатством фантазия разработчиков особо не отличается, и героя пытаются замотивировать старым способом «если не ты, то всем нам полный абзац!». Нам — это славному городу-герою Сенора,

в котором, собственно, и разворачивается игровое действие.

Город населяют тупые NPC, нарисованные стражники и таинственные члены преступной организации Black Sun. Настолько таинственные, что большую часть времени прячутся и думают про всех разные гадости. Их надо найти, разоблачить, наставить на путь истинный — в общем сделать все, чтобы нарисованные стражники и тупые NPC могли спать спокойно.

Игроку также придется поработать частным детективом и найти пропавший скипетр принца. Королевский отпрыск, вероятнее всего, наклюкался по полной программе и спустил свою регалию в ближайший ватерклозет, решив, что это ручка для смыва воды, но дабы не опозориться, морочит общественности мозги, уверяя, что скипетр прикарманили члены черносолнцевской группировки. Как бы то ни было, разбираться опять придется вам.

Ну и, наконец, третье задание, достойное киллера средней руки — убить местного авторитета. Дедушка в свое время бегал за каждой юбкой, но к старости глазки сдавать стали. Вот и попытался как-то подружиться с полудюжиной «симпатяшек», оказавшихся городскими стражниками. Понятное дело, отправил их всех на тот свет, а сам пустился в бега. Говорят, скорешился с черносолнцевскими, и теперь он там у них пахан.

Как видите, все три задания тем или иным образом связаны с Black Sun. Для тех, кто в танке, предусмотрены три индикатора, показывающие в процентах степень выполнения каждого задания. Очень, знаете ли, удобно. Подошел к первому встречному аборигену, поболтал с ним, послал куда подальше и посмотрел на индикатор. Если циферки выросли, значит мы на правильном пути. Можно пойти и послать туда же всю родню этого аборигена по материнской линии, авось кто-нибудь что-нибудь ценное скажет. А если прогресса нет, то лучше загрузиться. Ибо (вы не забыли?) квест у нас с элементами RPG. И каждый NPC обладает своим собственным характером, выражающимся в наличие эдакого большого болта, который он в процессе общения с персонажем на него забивает.

Город населяют тупые NPC, нарисованные стражники и таинственные члены преступной организации Black Sun.

В общем-то, все правильно. Если бы тебя, дорогой читатель, остановил бы на улице незнакомый паренек и стал бы задавать вопросы: «Что ты знаешь о вороньем гнезде?», «А ты там был?», «А кто там был» и снова «Что ты знаешь о вороньем гнезде?» — и так много-много раз, ты бы его сразу послал или подумал? Вот и NPC в Arkatera точно такие же. У каждого есть индикатор общей озлобленности на персонаж, и как только он падает до нуля (индикатор падает), NPC посылает вас куда подальше и отправляется по своим делам. Каждый вопрос неумолимо повышает агрессивность собеседника. Причем, если даже задавать один и тот же вопрос несколько раз, то вы его все равно достанете. Естественно, посылая NPC на фиг, вы быстрее его разозлите. Поднять настроение собеседнику можно, сказав ему пару комплиментов, но понять, какая из предложенных на выбор реплик больше всего понравится незнакомцу, порой бывает весьма нелегко. В крайнем случае можно воспользоваться каким-нибудь заклинанием, поднимающим харизму, но ведь всему есть свои пределы. Поэтому всю полезную информацию приходится заучивать с первого раза. С грустью вспоминается анекдот: «Не умеешь запоминать? Записывай!»...

Как вы уже, наверное, поняли, жизнь вам предстоит нескучная. Игровой мир, правда, не отличается какими-либо достопримечательностями. Более того — он беден и безлик. Кроме вышеупомянутого города Сеноры, есть еще лес имени философа Кандта.

В этих двух стенах и пройдет вся ваша аркатерианская жизнь. Правда, и здесь надо отдать должное



А небо тоже в общем-то неплохо сделано.







Такое тоже бывает, правда, редко. Просто стоим и беседуем. Кстати, учтите: все эти кучи циферок наверху совершенно, абсолютно ничего не значат.



художникам — задние фоны прорисованы на славу. Если принять в расчет гигантское количество локаций в игровом мире (а их действительно много, другой вопрос, что большинство остается просто локациями, и делать там нечего), то становится ясно — те из разработчиков, что занимались бэкграундами, трудились как папы Карлы.

Раз уж зашел разговор о графике, то давайте пнем всех остальных, приложивших руку к визуальной составляющей. Ибо персонажи, NPC и все остальные представители фауны выглядят неказисто. Там что-то недорисовали, здесь что-то не так сделали, а в результате выглядит все на слабую троечку. Статичные фоны, размазанные, все в пикселах, NPC и никаких тебе 3D-ускорителей. Не нравится? Зато не как у всех!



Отличные задники и позорные персонажи. Тем, кто бэкграунды рисовал, — медаль, остальным — позор и нарекания. Хотя в общем я уже это говорил.

Где-то тут собака порылась

И все же картина игрового мира не была бы полной без тех самых пре-







Игровой мир не отличается какими-либо достопримечательностями. Более того — он беден и безлик. Кроме города Сеноры, есть еще лес имени философа Кандта.

словутых элементов RPG. Как вам сам факт того, что игра была сделана по настольной игровой системе с одноименным названием, которую разработчики придумали, когда были молодыми и горячими джигитами. Правда, со временем они образумились, и в финальную версию просочились весьма незначительные остатки былого RPG-великолепия, но даже того, что есть, достаточно, чтобы понять: ролевуха была посредственная. Лучше бы они с самого начала раздумали так себя развлекать.

Как бы то ни было, в самом начале игры нам предлагают на выбор четырех персонажей. У каждого есть своя история, ни коим образом не связанная с игровым миром (маму там убили, папу покусали). Выбранный персонаж нарекается именем и получает стандартный набор характеристик (сила, выносливость и т. п.). Самое интересное, что возможности изменить или подстроить показатели «под себя» не существует. Компьютер кидает кубик, и вот уже перед вами маг с силой 18 и интеллектом ниже пяти. Но это еще не самое страшное.

Дело в том, что за киданием виртуальных кубиков можно провести целый час, и все зря. Ибо характеристики никоим образом не влияют на игровой процесс (исключением является, разве что харизма). Поняв это, чувствуешь себя полным идиотом и жалеешь о зря потраченном времени. В принципе и разработчиков тоже можно понять. Ведь что нужно среднестатистическому ихнему игроку? Кучу красивых цифр, чтобы смотреть, как они растут, и радоваться тихой радостью. Вот они и сделали «приятное». А то, что циферки еще на что-то влиять должны, так это бред.

Боевая система — это отдельная песня. Похоронная. Система как бы реалтаймовая, но с возможностью в любой момент поставить паузу. А потом залезать в инвентарь, сменять оружие и думать о смысле жизни. Сам процесс поединка отличается жуткой несбалансированностью. Как сказал один мой знакомый: «Я не смог завалить даже самого хилого монстра, ибо просто не дождался, пока мы с ним столкнемся нос к носу». На выполнение любого действия тратится масса кликов мышкой и нервов. Бесишься, получаешь в репу, снова бесишься, ставишь паузу, готовишься к удару, снимаешь паузу, бьешь в репу, бесишься и т. п. Мрак!

В ранних своих пресс-релизах разработчики хвастались нелинейностью сюжета. Естественно, наврали с три короба, ибо вся нелинейность начинается на экране выбора персонажа и там же заканчивается. Оставшаяся не у дел троица самовольно отправляется в игровой мир и там тусуется в определенных локациях, ожидая пока вы туда доберетесь. Найдя «собрата по разуму», неудачливый герой с радостным воплем заключает вас в объятья, пересказывает свою короткую историю и говорит, что вместе вы гораздо быстрее доберетесь до цели. И это у них называется RPG?

Вердикт

Не знаю. Может, меня испортили Grim Fandago и Baldur's Gate. Может быть, если объединить их в единое целое, то получится точно такая же чепуха. Но, пардон! Кто их просил это делать? Кому первому пришло в голову родить такую уродливую полукровку? Я понимаю, детские воспоминания, пубертатный период и прочая подростковая дребедень, но зачем остальным-то об этом рассказывать?!

Может, конечно, и найдутся люди, у которых эта игра не вызовет рвотного рефлекса, как было в моем случае. Может быть, кто-то даже и оценит идею такого квеста. Но то, что широкие массы забудут игру через две-три недели после ее появления, — это непреложный факт. Ноль без палочки.

Хотелось бы пожелать успеха этим людям. Надеюсь, у них все будет хорошо, и они выпустят еще немало красивых и интересных игр. А когда станут совсем известными и крутыми, то придумают какую-нибудь красивую отмазку, типа не мы это делали, а те кто делали, тех давно повыгоняли. И может быть, им даже поверят. MG



ИТОГО

Странный, неожиданный, все поглощающий позор, который нельзя ничем смыть. Да мы и не будем: Arkatera — это попытка сделать что-то теми людьми, которые не могут этого по определению. И после этого мы должны в это играть! Да ни в жисть — лучше выпить крепкого чаю или пропустить очередной визит к зубному.



Gomolog

REMINGTON TOP SHOT

Инстинкт убийства

Remington Top Shot — самый настоящий виртуальный тир. Но совсем даже не простой. А с максимально приближенной к реальности эмуляцией (хотя, по сути, эмуляция — есть приближение, степень ее может быть различна) различных видов стрелкового оружия. Как может показаться, глядя на название игры, в ней должны быть сэмулированы различные боевые средства фирмы **«Ремингтон»**, но на деле это не так. Да «ремингтонов» много, но представлены не только они, но об этом чуть позже.

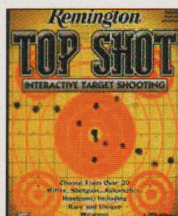
Итак, запустив игру, мы попадаем в тернии главного меню. Что же мы здесь видим? В разделе options у нас есть возможность настроить клавиши управления, а также выбрать режим игры: симулятор или аркада. Честно говоря, разница между этими режимами невелика. Но в аркаде время перезарядки любого оружия практически одинаково, а «разгул» ствола во время прицеливания минимален, тогда как в режиме полной симуляции какой-нибудь автомат будет заряжаться не в пример дольше небольшого пистолета, а разброс во время прицеливания весьма значителен.

В меню New player есть возможность скастовать персонажа, который в дальнейшем и станет представлять нас в игре. Вводим имя, фамилию, никнейм, а также обозначаем рост и вес (это важно!). Указываем, из какого оружия будем стрелять. Следует иметь в виду, что в дальнейшем появится возможность сменить используемое оружие на любое другое, так что особо задумываться над тем, из чего стрелять, не стоит.

Ну, положим, персонажа мы скастовали, теперь можно и на стрельбища подаваться. Вот уж где начинается форменное раздолье. Целых пять режимов стрельбы! В каждом из них по несколько вариантов ведения огня. Короче, скучать не придется. А теперь давайте рассмотрим каждый режим в отдельности со всеми достоинствами и недостатками.

Distance Range

Говоря простым языком, дистанционная стрельба. Тут нам предлагается целых три режима ведения огня.



Паспорт

Remington Top Shot

Жанр:	симулятор
Разработчик:	Head Games
Издатель:	Activision

URL www.activision.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт

Rabbit Shoot. Как следует из названия, стрельба по кроликам. Расстраивает лишь одно: кролики эти не живые, а картонные, выкрашенные в черное модельки. Перед нами расположено засеянное зеленой травой поле, на котором то и дело появляются эти самые модельки кроликов и несутся по экрану либо вправо, либо влево. Скорость фигурок, длина их пробега и расстояние до них может существенно различаться. Причем наблюдается закономерность: чем дальше «кролик» расположен от стреляющего, тем дольше длина его пробега, и наоборот, чем ближе, тем короче будет его путь. Соответственно, по кроликам, бегущим под самым носом, можно вести огонь буквально «от пояса». А вот тех, кто пробегает поодаль, придется отстреливать в снайперском режиме. Плохо это тем, что в «оптическом» режиме угол обзора предельно мал и всего поля, по которому бегают ушастые бестии, кроликов пулеметным огнем из какого-нибудь АК. Развлечение то еще, можете поверить!

One-Shoot, One-Hit. Еще веселее! На сей раз стреляем по медведям. Правда, это все те же черные картонки, но размером побольше и двигаются значительно медленнее. Проблема в том, что попасть нужно обязательно с первого выстрела, поэтому автоматический режим полностью отпадает. Стреляем обязательно прицельно и стараемся метить в голову зверюге: за попадание «в глаз» дают в два раза больше очков и дополнительную премию по итогам стрельбищ. Так что, есть за что стараться.



Вам придется отстреливать манекены людей, вернее, преступников. В американских фильмах весьма любят демонстрировать этот элемент обучения юных полицейских.

Придется учиться стрелять метко без режима «снайпера». Суслики они такие, они учет любят! Теперь давайте рассмотрим следующий режим игры.

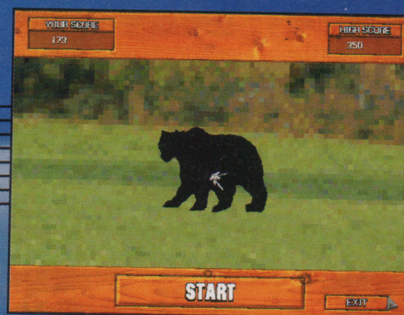
Skeet Range

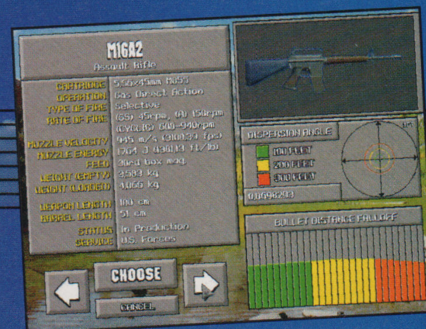
Иначе выражаясь, стрельба по тарелкам. Тут также доступно три режима игры.

Singles Trapshoot. Правой кнопкой мыши кидаем «тарелочку», левой стреляем. Дело это непростое, а даже в некотором роде сложное. Нужно брать упреждение, которое для каждого вида оружия свое. Придется долго тренироваться, прежде чем научитесь попадать. В режиме симулятора это и вовсе сложно, в аркаде еще куда ни шло.

Doubles Trapshoot. Ого-го! Вот это да! Не успели мы научиться как следует попадать по одной тарелочке, как нас уже заставляют стрелять сразу по двум. Кидаются они синхронно, так что времени на раздумье нет совершенно. Стрелять придется чуть ли не «наотмашь», по крайней мере на прицеливание нет ни единой секунды: тарелочки летят предельно быстро, а попасть по ним реально надо лишь в самом начале их траектории. И, разумеется, никакого снайперского режима! Очень сложное соревнование.







не видно. А сосредотачиваться исключительно на одной — не выгодно, потому как очки начисляются за количество, а не за качество... Самое приятное же состоит в том, что все автоматическое оружие в игре можно перевести, как вы, наверное, догадались, в автоматический режим, после чего поливать

Varmint Hunter! На последок полнейший улет! Стрельба по картонным сусликам. Ух! Мелки твари, появляются предельно неожиданно в самых отдаленных участках поля. Стоят всего несколько секунд, а потом ищи ветра в поле.



Стрельба из M60 по «кроликам» жутко забавляет. Жаль только, что зверушки не настоящие.



А вот «преступников» мы будем уничтожать из АК, и только из него. В конце концов не зря же американцы назвали его лучшим штурмовым оружием века...

Single-Stand Skeet. Ну это и вовсе мудреное испытание, пройти которое на «отлично» сможет либо закоренелый «квакер», у которого меткая стрельба прочно прошита в печенке и в спинном мозге, либо жуткий педант. Двадцать тарелочек, кидаются в хаотичных направлениях, либо по одной, либо по две. Разумеется, для достижения наилучшего результата, нужно сбить все... а вот это-то как раз и есть самое сложное.

Simulator Range

В этом режиме игры вам придется отстреливать манекены людей, вернее, преступников. В американских фильмах весьма любят демонстрировать этот элемент обучения юных полицейских. Ходит одинокий коп с пистолетом/ружьем и палит по то и дело появляющимся на местности бандюгам, а вот по мирным жителям он не палит, потому как за это снимают много очков... Нам предстоит делать то же самое, и точно так же за попадание в «мирного жителя» будут снимать очки. В данном режиме несколько уровней, с переходом на новый число «бандитов» будет увеличиваться, а время, которое они пребывают на экране, сокращаться. Казалось бы, проще некуда, однако на практике все получается несколько сложнее. Особенно в режиме симулятора, когда прицел гуляет по всему экрану, имитируя дрожание руки. Приятно лишь то, что сами «враги» в вас не стреляют: это ведь вам не аркадный тир, а добротный симулятор.



Он самый! Горячо любимый! «калаш». АК, если угодно.

Indoor Range

Тир! И снова три режима стрельбы.

Paper Target. Классическая «бумажная» мишенька. Ее можно либо приближать, либо отдалять так, что практически не видно даже в снайперском режиме. В зависимости от дальности до мишени и точности стрельбы вы будете получать различное количество очков. Приятно, что вид самой мишени легко изменяется. Это может быть классический черный круг с «насечкой», либо красный овал, либо манекен. Довольно интересный режим, следует заметить. Очки начисляются суммарно за серию выстрелов. Сначала вы стреляете, а затем узнаете суммарный результат.







Графика в игре не «фонтан», но для нормальной игры вполне сгодится. Звук попросту хорош, потому как неплохо отображает настоящее вооружение. Да и остальное все путем.

Under Pressure! То же самое, что и предыдущий режим, с той лишь разницей, что стрелять придется на время. Оно формально не ограничено, но чем позже вы произведете выстрел, тем меньше очков за него получите. Так что лучше поторопиться, иначе после истечения минуты реального времени стрельба будет практически бессмысленно: это не принесет практически никаких очков.

Speed Shooting. Стрельба на время. Вам дается шестьдесят секунд и неограниченное число патронов, которые нужно только успевать подзаряжать. На полу тира появляются маленькие красные мишеньки, как только вы собьете одну, сразу же появится следующая. Главное, не мешкать, время-то ограничено. Стрелять довольно весело: занятие способно отнять массу времени!

Training&Safety. Последний режим. И это, по сути, даже и не игра, а всего лишь правила проведения соревнований и сафари на природе. Для хорошо знающих английский и фанатов будет весьма интересно, остальным заглядывать в «трейнинг» вовсе не обязательно.

С режимами все, да, собственно, и об игре сказать больше практически нечего. Разве что несколько слов про оружие. С ним все в полном порядке. Более двадцати моделей автоматического и полуавтоматического оружия. Есть и наш любимый АК, и M16, и револьвер, и даже «Магнум» имеется. Короче, пушки на все случаи жизни. По каждой дана развернутая характеристика: дальность стрельбы, тип ведения огня, точность стрельбы на дальние расстояния, калибр и еще превеликое множество самых различных мелочей, которых обычному человеку знать вовсе не обязательно, а вот для фанатов будет в самый раз.

Под завязочку сообщаем, что графика в игре не «фонтан», но для нормальной игры вполне сгодится. Звук попросту хорош, потому как неплохо отображает настоящее вооружение. Да и остальное все путем. Настоятельно рекомендуем посмотреть. Любителям огнестрельного оружия — обязательно, остальным — по мере возможности.

P.S от Отв. Ред:

Хотя... Понимаете, в чем тут дело. Эта игра — из тех, которые кажутся глупыми и неинтересными, когда стоишь и смотришь на монитор из-за плеча товарища, и в которые так интересно играть долгими зимними вечерами, когда все уроки сделаны, сессия сдана... или, наоборот, уроки не сделаны и сессия завалена. Игра на все случаи жизни — и в этом ее прелесть! MG



ИТОГО

Парни-фанаты! Если ты фанат, мама твоя фанат, папа фанат и собака твоя фанат — тогда эта игра для тебя! Кстати, если ты девочка-фанат — тоже ничего страшного. Дело в том, что тут можно стрелять, стрелять и еще раз стрелять. А потом еще чуть-чуть — но это если не надоест. А когда надоест — позовите товарища, чтобы ему тоже надоело.
Вот такая вот игра. Жалко, Чебурашки там не бегают.

Игра на лихотроне

Александр Шевердев



Хотя Павел уже не спал, а просто лежал, то погружаясь, то выплывая из накатывавшей волнами утренней дремы, назойливое «ти-ти-ти» заставило его подскочить на диване и с раздражением ткнуть в кнопку будильника. «Черт! Из-за тебя проспал!» — несправедливо ругнул он часы. «Сегодня 18 мая 2000 года, 7 часов 12 минут. С добрым утром!» — загробным голосом пробубнил будильник. «Без тебя знаю!» — огрызнулся Пашка. Торопливо прошлепав босиком в ванную, он встал под душ и, набрав на его сенсорной панели «+20С» и режим массажа, ткнул в кружочек Start.



> «Пашин самопсихоанализ прервала пробившаяся сквозь шум душевых струй мелодичная трель кофеварки, известившая о том, что через одну минуту кофе наполнит чашку и начнет остывать».

Сегодня Павлу действительно не надо было напоминать, какое число. И хотя к таким дням Паша готовился заблаговременно, его не переставало удивлять, какого черта он волнуется почти так же, как было впервые? Не из-за того же, что всякий раз он был вынужден привлекать к делу нового человека. Ведь Павел ничем, кроме денег, не рисковал: его подельник не знал сути происходящего и максимум, чем мог Павлу навредить, исчезнуть с деньгами или навести на него кого-нибудь. Но и первое и второе было маловероятно: помощников Павел рекрутировал в вузах из числа студентов-ботанов — почти божьих одуванчиков-очкариков, которых даже на секунду представить в роли кидал или наводчиков было нереально.

Наверное, одной из причин его нынешней взведенности было подсознательное ощущение, что сегодня, как и несколько раз за последние два года, произойдет то, во что любой нормальный человек никогда бы не поверил. Но главным, скорее всего, было то обстоятельство, что на этот раз Павел вполне осознанно намеревался нарушить наконец строжайшее табу и выступить не в качестве «активного исполнителя» (так Павел называл себя сам), а действующего лица...

Пашин самопсихоанализ прервала пробившаяся сквозь шум душевых струй мелодичная трель кофеварки, известившая о том, что через одну минуту кофе наполнит чашку и начнет остывать.

Наскоро, даже не сдернув махрового халата с вешалки (хотя на соседнем крюке висело полотенце), Павел промокнул им лицо и грудь и ломанулся в спальню. Чертыхаясь и поочередно прыгая на каждой ноге, он с трудом натянул на влажное тело не первой свежести джинсы, потом — такую же футболку. Довершила прикид бейсболка, надетая сломанным козырьком назад.

Влетев на кухню, Павел схватил чашку с уже теплым кофе и попытался проглотить его залпом, второпях выплеснув большую часть ее содержимого на подбородок и грудь. «Хрен с ним, высохнет на солнышке», — успокоил себя Павел и через секунду был уже в прихожей. Там он сунул ноги в раздолбанные кроссовки, нацепил на нос солнцезащитные очки и критически оглядел себя в зеркало. «Ну вот, теперь я такой же придурок, каких на улице косячок на пятачок», — удовлетворенно констатировал Павел.



Несмотря на жесткий цейтнот, он, включив охранное устройство и закрыв дверь, снаружи, к нижнему ее краю и дверному косяку, слюной приклеил свою волосинку: «охранку» умелец и отрубить может, а вот волосок вряд ли углядит. И если его не окажется на месте, значит, кто-то в доме побывал.

Однажды волосинка уже спасла его, как он был уверен, от многих неприятностей. Как-то, придя домой и не обнаружив ее на месте, Павел шестым чувством учуял, что «гость» еще в квартире. Вызванные им бопцы (так он называл РУБОПовцев) взяли голубчика тепленьким: в прихожей стояла сумка с Пашкиными видаком и лэптопом. Но Павел понял, что тот лишь косил под домушника, как только сел за свой компьютер поколдовать над своей Программой (именно так, а не «прогой» величал он ее, в отличие от других своих изделий). И хотя пришелец порылся в доступной без взлома компьютерной базе (на ломку у него не было времени) очень аккуратно, тем не менее Павел, как почти и любой бы другой профи на его месте, почуял неладное. Однако ощущения к делу, как говорится, не пришьешь. А если бы и пришили, то как бы сам Паша смог объяснить следователю, почему мужик предпочел прикинуться простым татем, а не быть уличенным в ломке базы? Стало быть, на кону стояло что-то большее. Поэтому Павел свой первый порыв — настучать на лиходея как на ломщика — подавил.

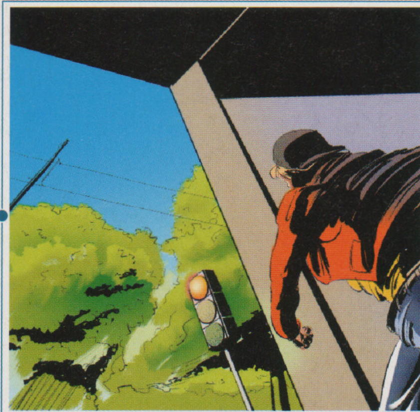
Проделав манипуляцию с волосинкой, Паша, мельком глянув на световое табло над дверью лифта — тот был высоко и полз еще

выше, — решительно шагнул на лестницу. Он жил на пятом этаже и почти всегда спускался на своих двоих, перепрыгивая сразу через две-три ступеньки. «Если повезет с троллейбусом, все сегодня будет о`кей», — загадал Павел. Открыв дверь и скомандовав себе: «На старт! Пошел!», Пашка ринулся к повороту за угол. Обогнув угол, он увидел, что на перекрестке ждет зеленого светофора его троллейбус, а красный еще не начал мигать. «Вот она, пруха, начинается!» — обрадовался Павел.

Перед ним было 60 метров и 10-12 секунд времени на их преодоление. Через семь секунд Павел, на какой-то неуловимый миг замедлив бег у бордюра малой дорожки, автоматически бросил взгляд налево и, убедившись, что она пуста, одним прыжком оказался почти на ее середине, чтобы преодолеть последние 10 метров: тормозящий троллейбус уже начал распахивать двери. «Успел!» — подумал Пашка еще до того, как полоски дверей троллейбуса, судорожно дернувшись, сложились в две пачки и приготовились в обратный путь...

Павел Ксенин — хакер, что называется, от Бога. Вернее, от Бога он классный программер, а хакер — от дьявола. За свое мастерство он заработал среди себе подобных прозвище Паша и непререкаемый авторитет чуть ли не главного «черепа» по прогам в Москве. (У него была и вторая кликуха — Бюрократ. Так Павла называли несколько самых близких друзей, знавших о его прямо-таки болезненных аккуратности и педантичности во всем, что касалось компьютерного дела.) Сам себя Павел, однако, хакером не считал. Да и то сказать: всего один раз провернул банальную операцию с так называемым Internet-магазином, воспользовавшись компьютером турфирмы-однодневки, который, в числе прочих прибамбасов, сам ей и устанавливал, и в течение трех месяцев приглядывал за его работой. «Фирмачи» по этой части были дубами полными. Зато в своем деле они были профи: за короткую жизнь компании под названием чуть ли не «Пупкин-трэвел» сумели впарить и несколько липовых тайм-шеров, и таких же турпутевок (хотя на первых порах они для завлекухи работали по-честному) почти двум сотням лохов. (Тогда, в 96-м, небитых по этой части и чуть поднакопивших жирка «представителей среднего класса» еще хватало.)

О том, что тайм-шеры и путевки туфтовые, а фирма вот-вот сделает ноги, наварив немало «зелени», Паша узнал из случайно подслушанного разговора двух ее отцов-основателей. Вот тогда-то его бес и попутал, и в его голове мгновенно созрел план, который с точки зрения Уголовного кодекса да и Пашкиного собственного не выдерживал никакой критики. Тем не менее он придумал себе оправдания. Правда, слабоватые. Во-первых, ему срочно надо было расплатиться с долгами, образовавшимися еще в начале 1996 года после покупки им своего первенца, которым он тогда очень гордился, — собственного (!) компьютера Pentium 200, к нему — модема и кое-каких околокомпьютерных штучек типа совершенно гениальной мышки, которая так и называлась — Genius, коврика для этого зверька и прочих подобных мелочей. Во-вторых, он подставлял жуликов, которых все равно станут разыскивать за кидалово с тайм-



шерами и путевками, и не факт, что разыщут. В-третьих, компьютерная кража четырех с половиной тысяч долларов и нескольких десятков буржуйских счетов (а Паша твердо решил не грабить «наших») уж точно не пустит жертв ограбления по миру. (Павлу для расплаты с кредиторами требовалось две с половиной тысячи — не больше, но и не меньше. Остальные две, хочешь не хочешь, растворялись в ходе осуществления самого плана.)

Конечно, Пашка понимал, какой он сволочуга, ибо классовой ненависти к буржуям зажечь в себе ему так и не удалось, не говоря уже о сути его поступка: воровство оно даже в России воровство. Однако расстаться с «пентюхом» он ну никак не мог.

Дальнейшее было просто делом техники, которой Паша в свои 19 лет владел уже достаточно виртуозно: 3-й курс МГУшного ВМК — это вам не баран начихал! Покражу денег из банков он, не мудрствуя лукаво, окрестил про себя «Операцией гоп-стоп».

Конечно, выше была обозначена лишь общая идея «Операции гоп-стоп», ибо в цели рассказа не входит составление инструкции для



начинающих компьютерных воришек, да и с тех пор все это уже устарело, став, наверное, хрестоматийным примером из пособия для таких же начинающих криминалистов. Однако тогда, в 96-м, реализация Пашиного плана удалась ему с блеском, даже в мелочах все сошлось с задуманным (недаром его называли Бюрократом): не считать же сбоем то, что в результате операции у него после раздачи долгов осталось еще почти полштуки баксов. (Что ж, рассудил Павел, жизнь опережает мечты!) «Лишние» 500 долларов ему, конечно же, пригодились: для увеличения оперативной памяти своего Pentium`а Паша купил пару димов (естественно, «леваков», ибо для покупки dimm`а с чистой биографией ему пришлось бы проворачивать «Операцию гоп-стоп 2»). И хотя «димычи» значительно увеличили Пашины возможности в смысле ломки чужих баз, надо отдать Павлу должное: удача не только не вдохновила его на новые «подвиги», но, напротив, он тогда дал себе слово «never ever and forever» («никогда отныне, присно и во веки веков») такой ломкой не заниматься, и за четыре года, прошедшие с тех пор, зарока своего не нарушил.

«Лишние» 500 долларов ему, конечно же, пригодились: для увеличения оперативной памяти своего Pentium`a...»



Правда, неизвестно, удалось бы ему удержаться от греха или нет, не случись с ним вскоре после завершения «Операции» события, которое на первый взгляд ничего, кроме очередной мимолетной влюбленности, не обещало, однако, как оказалось потом, перевернуло весь его мир. MG

(продолжение следует)

Монстры тоже люди. Довольно странная фраза, но в ней при должном подходе можно найти довольно много смысла. Действительно, сядьте поудобней в кресло и подумайте совсем немного. Бедные несчастные монстры, кто еще, кроме вас, может задуматься о смысле их бренного существования. Уж не разработчики — это точно. Создавая компьютерные игры, они обрекают несчастных представителей монстряковой национальности на смерть в самых страшных ее проявлениях. И, что удивительно, считают это довольно честным. Они — разработчики — вручают бедному монстру в щетинистые лапы вороненый шотган и объявляют, что этого вполне достаточно для защиты себя и себе подобных. Даже не подумав наделить несчастную тварь хоть какими-то зачатками интеллекта, творцы игр вполне узаконенно обрекают несчастную зверюгу на гибель от ружья/кинжала/файербола злобного игрока, прорубающего себе дорогу сквозь толпы несчастных тварей.

А монстры как люди

Gomolog

Средства обороны у всякой нечисти

Количество гибнущих от рук игроков противников (давайте условно называть их всех монстрами — вне зависимости от расовой принадлежности) значительно превышает число зверья, исчезающего с поверхности планеты ежедневно от рук браконьеров. Да в одном Deer Hunter'е оленей за день уничтожается больше, чем за месяц планомерной охоты вне брачного сезона на территории той же Америки. Это вам не сказки читать.

Так вот, давайте немного поговорим о том самом виртуальном «шотгане», который призван встать между нами — игроками, несущими смерть и разброд в ряды монстрового племени, и жалкой дрожащей тварью, которая, вполне возможно, держит в лапах своих оружие лишь оттого, что иного пути к спасению уже не видит. Если ей некуда спрятаться, не осталось ни единого угла, куда она могла бы забиться, то что ей бедной остается, кроме как покрепче сжать в когтистых дланях копье, меч, шотган или гранатомет (что позволяет положение и разработчики). Вот и носятся они по уровню с ошалелыми глазами, неприкаянные, в тщетных попытках укрыться от нашего зоркого взгляда. Но бывает и наоборот: встречаются среди монстров и злобные коварные убийцы (каковых не много),





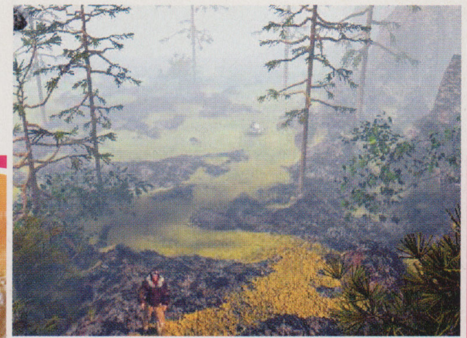


Nox. Зомбики, кидающиеся грязью, сидя по уши в болоте, — это то, что доктор прописал. Если таких один-два, то их еще можно не замечать, но как только количество тварей переваливает за десяток...

которые только и ждут игрока за поворотом, готовые всадить в его мягкую податливую плоть острые шипы своих конечностей. В истом желании рвать, кусать, пить теплую еще дымящуюся на морозе кровь. О таких монстрах, а главное — об их вооружении, мы также поговорим на страницах сегодняшних «Бестолковых рейтингов». Итак, встречайте первое поколение монстров, вооруженных тем же видом оружия, что и сам игрок. Замечательная идея — всучить монстру оружие то же, что и у игрока, и ждать от него той же сноровки, что и у профессиональных думеров. В большинстве случаев твари виртуальные ничего дельного настоящим мастерам клавиш и мыши противопоставить не могут. Хотя, конечно, и встречаются исключения . Давайте разберем несколько классических случаев.

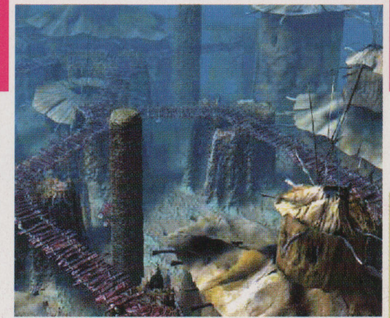
Doom. Старый, добрый, порядком подзабытый, но знакомый, безусловно, всем. Действительно, кто не стращал какодемонов из лаунчера, не бил огров из кипящего от жара ствола шотгана. Многие! Большинство низших монстров в игре вооружены именно тем оружием, что и сам игрок, — шотганом и супершотганом (двустволкой). И какой же результат мы с вами в итоге наблюдаем? Могут они противопоставить хоть что-то деяниям игрока? Отнюдь! Разве что на nighmare, да и то лишь в редких случаях. А так, в подавляющем большинстве случаев, страдают сами монстры, срубаемые наповал метким выстрелом из винтовки. Монстрам Doom'а мы с чистой совестью отдаем третье место по эффективности использования оружия игрока. Уже хорошо!

Quake II. Второй клинический случай на нашей памяти. Выбираем его, как наиболее наглядный, после упомянутого Doom'а. Все те же бедные ребята оппозиции, наивно пытающиеся защитить родной Строггос от вторжения гуманоидов



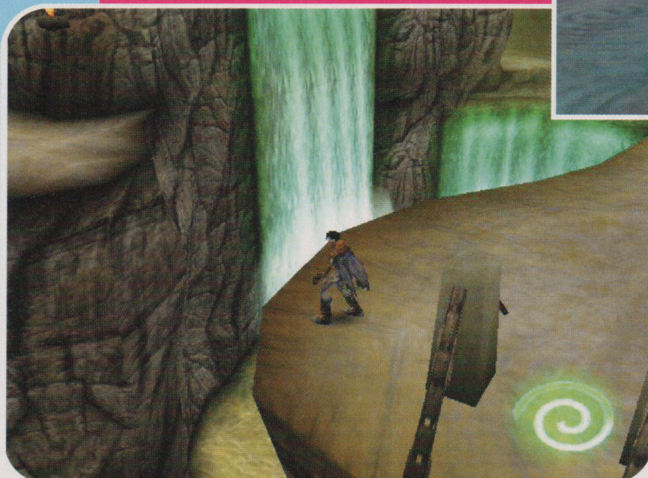


Agharta. Злобные этти кидаются в вас камнями, причем зачастую восседают там, где достать их попросту невозможно...



в скафандрах десбата и со стволами наперевес. Опять же все монстры вооружены аналогами средств уничтожения главного героя. Но тут уже можно отметить и внутреннюю сортировку. Есть среди противников явные бедняги, которым пушку вручили, видимо, для смелости и отправили на обширные поля уровней. Тот же инфорсер способен лишь на выстрел из-за угла, после чего из строя выбывает, потому как труп (после первого же попадания). Убивается стремительным выстрелом в «чайник», отчего выглядит еще более беспомощно. Совсем иначе выглядит иной представитель племени оппонентов в Quake. Ганнер! Этот «новый русский» совершенно никого не боялся, орудовал своим супермашинганом, словно бензопилой «Дружба», вынося главного героя — игрока — с полпинка из любого положения. Единственный шанс избавиться от него — подбежать в момент, когда он перезаряжает свое оружие, и долбануть из двустволки прямо в «репу». Вот это был настоящий монстр, никакой жалости к нему никто не испытывал, да она ему и не нужна была... Quake II заслуженно получает второе место за применение на игроке его же собственного оружия.





Ну и для полного порядка разберем еще одного представителя монстрячьего племени, оперирующего тем же оружием, что и главный герой. И для последнего примера возьмем, скажем, магов из Nox. Зверюги эти используют ту же самую магию, что и главный герой (тот же маг или коньюрер), но делают это подчас значительно более эффективно. На бедных, несчастных, жизнью обиженных эти ребята также не тянут. Тут уже в роли жертвы впору рассматривать самого играющего, ибо, когда на него наваливается более двух десятков оголтелых ворожеев, выжить становится, как минимум, затруднительно. К тому же эти их злобные хихиканья, от которых вянут не только уши, но и жажда к жизни... Ну что ж, заслуженное первое место: так отделать играющего его же собственным оружием — это постараться надо...

Когти, крылья, два крюка

Все, рассуждения вокруг использования монстрами оружия, аналогичного оружию игрока, считается темой, закрытой по причине своей очевидной ущербности. Теперь мы переходим к обсуждению монстров, которые предпочитают обороняться от наступающих сил оружием уникальным, главному герою не доступным. И начнем мы с обсуждения монстров, которые не стреляют в главного героя из пулеметов, стрел и арбалетов, а лишь пытаются разорвать его своими естественными

отростками: когтями, щупальцами, шипами и проч. Такие оппоненты выглядят — с точки зрения гуманности и «Гринписа» — наиболее ущербными, а потому беззащитными и требующими самого бережного к себе отношения.

Diablo II. Она наконец-то вышла и сразу же порадовала малой партией совершенно беззащитных монстров. Но сразу хотим предупредить — таковых в игре немного. Подавляющее большинство предпочитает атаковать с расстояния, не подвергая себя какой бы то ни было опасности. А из слабых рукоприкладствующих монстров следует отметить лишь «дикобразов», которые за неимением лучшего вооружения пытаются достать вас неким подобием игл. Получается у них довольно плохо, да и не выглядят они агрессивными, скорее мирно пасущимися животинками. Убивать их даже немного жалко, «Гринпис» этого точно бы не одобрил.

Вторыми по беззащитности идут зомбики. Облезлые и не в меру агрессивные, но в их атакующем реве слышится какая-то безмерная тоска. Они идут на смерть и знают об этом, их жалкие лапки не способны причинить видимых повреждений даже некроманту начального уровня. А мы нещадно рубим их в мелкий винегрет... Справедливо ли это? Так или иначе, но «дикобразы» и зомби из Diablo II объявляются самыми слабыми из противников из всех возможных игр, а их оружие признается нами как самое бесполезное в борьбе с узурпатором-игроком.

Вторыми по хилости и бесполезности используемого против игрока оружия нами были признаны несчастные козявки из Evolva. Куда такое годится? Помните, есть в игре такие гигантские твари с большими рогами-шипами на голове, жутко похожие на трицератопсов юрского периода. Они еще атаковали так вяло-вяло только в случае, если на них на самих нападали. Ну и что это, скажите нам, за монстры? А что у них за оружие? Курам на смех! Даже самый рахитичный генохантер вполне мог избавиться от назойливого преследования озверевшего «трицератопса». Второе место, безоговорочно!

Назойливые пасынки судьбы, иначе не назовешь. Legacy of Kain: Soul Reaver. Помните тамошних «теней»? Это те монстры, которые противостоят вам при входе в «теневой» мир. Столь хилых тщедушных созданий еще поискать!

В первый момент, едва завидев Разиэля (главный герой), они кидаются на него в надежде полакомиться его душой. И пытаются, между прочим, активно поранить нашего «вампира» своими аморфными когтями. Что удивительно, при полном нашем бездействии им это периодически удается. Но стоит лишь чуть задеть несчастную тварь модной дланью, как бедный монстр начинает улепетывать от вас, словно раненый заяц от охотника: ему явно пора в другую сторону. Зрелище, прямо скажем, удручающее, и «птичку» действительно жалко. Третье место за слабые потуги авторов игры показать монстров с их худшей стороны — на деле они добрые, хорошие и совсем не заслуживают уготованной им участи.

Carnivores. Еще того не легче, но все же разработчики — наши ближайшие друзья, а сама игра достаточно далека от никчемного Deer Hunter'а. Но динозавриков жалко. У них ведь вообще никакого дистанционного оружия нет. Единственное, что могут они противопоставить хорошо вооруженному охотнику, — крепкие когти и «железные» зубы. Другое дело, что шансов у них на это ровным счетом никаких, потому как добраться до хорошо вооруженного охотника даже тирексу обычно не под силу. Метко пущенная в глаз ящера пуля пресекает все его потуги загрызть, разорвать, затоптать... Но все же динозавры могут причинить некоторый вред, если вы останетесь совершенно без оружия, потому почетное четвертое место.



Вроде бы оружия — всего ничего: когти да широко открытая пасть. Но скорость, замешанная на стремительных рывках при движении, делает свое черное дело... alien практически неуязвим.



Ну и пятое место среди рвущих естественными отростками монстров с доброй натурой занимают зомби из Nocturne. Те, что праздно шатаются по всем тамошним кладбищам, не желая никому зла. Вы нагло вторгаетесь на их территорию. Логично, что твари могут возмутиться, что они и делают, пытаясь порвать вас своими полуотвалившимися конечностями. Шаткой походочкой направляются они прямиком к вам, то есть Стрейнджеру. И... получают хороший заряд из винтовки, предназначенной для отстрела особо резвых слонов, прямо в гнилую, отчасти проваленную грудь. Можно сказать, за благие цели. Даже когда число этих монстров перевалит далеко за десять, никакой серьезной угрозы они не представляют. Пятое место...

Так выглядит, на наш взгляд, раскладка монстров, которые при всей своей «когтистости» не представляют для игрока какой-либо опасности и заслуживают скорее сочувствия, нежели вызывают желание прикончить в первом ключе. Теперь же давайте немного поговорим о противниках, которые все так же оперируют оружием ближнего боя (когтями, шипами, зубами и прочим подручным арсеналом), но представляют значительно большую опасность для персоны



главного героя. Монстры, которые способны убивать голыми руками! Первое место! Тут сомнений не возникало ровным счетом никаких. AvP. Кто же еще? А какой монстр, полагаю, вы и сами догадаетесь. Конечно же, alien. Вроде бы оружия — всего ничего: когти да широко открытая пасть.
Но скорость, замешанная на стремительных рывках при движении, делает свое черное дело. Стоит этому монстру добраться до теплой плоти несчастного (а именно игрок в данном случае несчастен) десантника, как последнего можно смело считать обреченным. Отдельно стоит упомянуть такую замечательную особенность чужого, как возможность поиграть за него. Монстры против монстров — это весьма экстремально, доложу я вам. Так что первое место безоговорочно. Самый опасный из «когтистых» оппонентов.
Но чужой это, конечно, хорошо. А как мечется десантник, когда сверху на него спрыгивает хищник. Полагаю, вы все еще помните этот момент в игре. Хищник не стреляет и даже не пользуется своим диском, просто подходит поближе, врубает «когти» и рвет жертву на части. Когда такой монстр выступает против вас — ловить практически нечего, а уж если у него еще и невидимость включена, то можно смело заказывать билет на тот свет в бизнес-классе. Волей-неволей приходится отдавать второе место той же самой игре! А вот с третьим местом возникли некоторые проблемы. Мы долго спорили в редакции, кому же его присудить. Долго, но не безуспешно. В результате долгих дебатов с нанесением тяжких с отягчающими третье место было



оставлено за скаржем из Unreal. Ситуация тут, конечно, такая же спорная, как и с хищником из AvP: есть у монстра и дистанционное оружие. Но ведь если он до вас доберется, то никакой пулемет ему вовсе не понадобится. Он и так с игроком разобраться может, по-дружески засадив в него парочку хорошо отточенных когтей. Пара-тройка подобных ударов, и вы будете валяться на земле с нулевым здоровьем и броней. Причем на такие фокусы вполне способны и «низшие» скаржи, так что с самого начала игры расслабляться не рекомендуется.



Безусловно, хороши монстры, разрывающие героя на части мускулистыми конечностями, но ведь есть еще и твари, которые стараются исподтишка метнуть в вас чем-нибудь поувесистей, чтобы, с одной стороны, мало не показалось, а с другой — проснулось желание отомстить. Разработчики нещадно наделяют монстров различными мелкостными чувствами. Сейчас





мы как раз и разберем некоторых монстров по степени их «вредности».
Agharta. Разработчики, помнится, позиционировали игру как adventure, но в итоге получили безоговорочную аркаду. При всем этом игра обладала совершенно неописуемым шармом, устоять перед которым смогли далеко не все. Аркадность геймплея обусловлена была во многом именно монстрами, которые без стыда и совести использовали в качестве средств уничтожения главного героя подножный и подручный материал. Злобные этти кидались в вас камнями, причем зачастую восседали там, где достать их было попросту невозможно. А утки-переростки плевались мелкой дробью подножной гальки. Противопоставить что-либо подобному артобстрелу можно было лишь к самому концу игры.

Практически все обитатели мира Agharta редко соглашаются идти на прямой контакт, предпочитая откидываться и отшвыриваться различными предметами. Потому и первое место в чарте.
Второе место в рейтинге заняла игра Nox. Зомбики, кидающиеся грязью, сидя по уши в болоте, — это то, что доктор прописал. Если таких один-два, то их еще можно не замечать, но как только количество тварей переваливает за десяток, они сами дают о себе знать, быстро сводя на нет здоровье главного героя. Весьма неприятные оппоненты, а грязь, оказывается, не такое плохое оружие. Второе место.
Ну а третье место безоговорочно отошло к Quake. Разумеется, первой части. Уже к тамошним зомбикам, кидающимся кусками мяса. Весьма опасные противники, хотя и медлительные. Но если встречаешься с ними в узком тоннеле, то мешкать ни в коем случае не стоит.
Вот, собственно, и все, что хотелось сказать. Можно еще до бесконечности обсуждать средства уничтожения, которые применяют к персоне главного героя монстры в играх. Мусолить тему их беспомощности и, напротив, опасности. Но, на наш взгляд, это достаточно бессмысленно. Количество рассмотренных игр вполне достаточно для создания общего представления о проблеме. Засим мы и завершим обзор. До встречи на территории рубрики в следующем номере «Меги». MG

FORMOZA–Беляево



Салон «Волшебный мир компьютеров» в Беляево – настоящий рай для человека, влюбленного в компьютер.

Второй этаж салона полностью посвящен собственно компьютерам. Здесь можно приобрести компьютер стандартной конфигурации или сделать заказ, а также получить всю необходимую информацию.

На первом этаже вас ждет огромный выбор программных продуктов, игр, видеодисков, специальной литературы по компьютерной тематике и других полезных и забавных мелочей. Все это вы можете детально изучить за чашечкой кофе в кафе на первом этаже. Там же вам представится возможность бесплатно воспользоваться услугами сети Internet для получения более полной информации о покупке.

Время работы магазина
Понедельник – пятница с 11:00 – 19:00
Суббота с 12:00 – 18:00
Воскресенье – выходной

111024, Москва, ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1 (ст. м. «Беляево»)
Телефон/факс: (095) 330-1301, 330-1312, 330-1322





КОМПЬЮТЕРЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Ряд стандартных конфигураций компьютеров FP подобран так, чтобы с минимальными затратами удовлетворить запросы как обычных пользователей, так и пользователей, выдвигающих повышенные требования к производительности и универсальности компьютера. Ниже мы попробуем описать основные задачи, решаемые с помощью компьютеров, и наиболее подходящие для этих целей конфигурации.

Основные области использования компьютеров сводятся к 6 следующим типам (если не говорить о специальных приложениях – серверах и т. п.):

- Обучение работе на компьютере (школьники, студенты, профессора и академики, которые первый раз садятся за клавиатуру)
- Офисные приложения (подготовка и печать документов, учет, бухгалтерия, электронная почта)
- Игры
- Системы разработки и проектирования (САПР)
- Издательская деятельность
- Обработка изображений

Каждая из этих областей применения требует свой компьютер, который лучше всего соответствует задаче как по своим возможностям, так и по цене. Примерное соответствие между моделями и применениями можно представить в виде таблицы:

Модель	F646AL	F656AL	F646A	F656A	F665	F646AM	F656AM	F665M	F675M
НАЗНАЧЕНИЕ									
Обучение	●	●	○	○	○	○			
Офис	●	●	●	●	●	●	○		
Игры	○	○	●	●	●	●	●	○	○
САПР			●	●	●	●	●	●	●
Издательства			●	●	●	●	●	●	●
Обр. изображений							●	●	●
СОСТАВ И ЦЕНА									
Процессор	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Pentium® III 650MHz	Intel® Celeron™ 466MHz	Intel® Celeron™ 566MHz	Intel® Pentium® III 650MHz	Intel® Pentium® III 750MHz
M/B	F810	F810	F810	F810	F810	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C
ОЗУ	32MB	32MB	64MB	64MB	64MB	64MB	128MB	128MB	128MB
HDD	8.4GB	8.4GB	10GB	10GB	10GB	15GB	15GB	20GB	20GB
FDD	3" (1.44MB)								
CD-ROM	48x IDE Toshiba								
Видеокарта	i752	i752	i752	i752	i752	16MB TNT2	16MB TNT2	32MB TNT2	32MB TNT2
Звуковая карта	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	PCI 128	PCI128	PCI128	!Live
Корпус	AT	AT	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Операционная система	MS Windows 2000 (Trial 120 дней) +4CD. Учетная стоимость – $10								
Цена сист. блока ($)	365	385	415	438	520	490	580	690	765
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА									
Монитор	15" Samsung 55E		15" Samsung 550B					17" Samsung 700iFT	
Колонки	Defender SPK202			Defender SPK 376			Defender SPK A16		
Клавиатура	LW AT		LW PS/2						
Мышь	Genius Easy		Genius Easy PS/2				MS Intelimouse PS/2		
Цена комплекта ($)	515	535	593	625	707	674	784	1062	1136

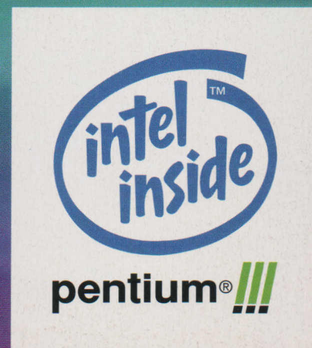
Обозначения:

○ – подходит, но с некоторыми изменениями;

● – хорошо подходит для этого приложения.

Вовсе не следует, что отсутствие жирной точки в таблице показывает однозначную непригодность компьютера для того или иного применения. Например, то, что в строке «Обучение» напротив F670M нет никаких обозначений, вовсе не значит, что F650M не подходит для этих целей. Просто нам кажется, что этот компьютер обладает существенно избыточными возможностями, которые останутся невостребованными в течение длительного времени. Соответственно деньги (свыше $500) будут потрачены впустую.





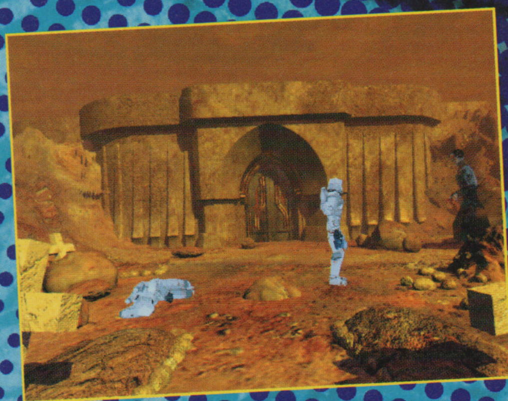
Здравствуй, любезный читатель! Знаешь ли ты, что темная ночь холодной зимой хочет пролечь между мной и тобой? Между вами и нами то есть. Но этого не случится. И знаете почему? Да просто зимы не будет. Заявляем со всей ответственностью. Однако готовиться к холодам все равно надо — уж коль заведено... И мы готовимся. Активно утепляются окна, приобретаются теплые верблюжье одеяла, для создания видимости лета по всей редакции расставляются пальмы, а в надувные бассейны наливается подсоленая вода — в память о море, которое в этом году многие так и не увидели. Ну и ладно, за размышлениями о неумолимо надвигающейся осени лето промелькнуло быстро. Так что вроде, не так и обидно. Тем более что, помимо всего прочего, мы долго думали о том как правильно встретить холода. Но готовы ли ВЫ? Помните ли, что холода могут застать врасплох, неожиданно наступив в самый неподходящий момент? Еще Теофиль Готье писал, что мерзлявый в нашей стране народ. Ха-ха, он просто не знал горячих мегагеймеров. Наверное просто потому, что их тогда еще не было. Зато теперь вы есть. И мы есть. А еще есть холода, к которым обязательно нужно готовиться. Зимы-то не будет, но решите вы, скажем, поиграть в Icewind Dale — и вот, пожалуйста, ХОЛОДА. Или полетите на Марс — и там не жарко. Мы чувствуем свою ответственность за наших читателей, а посему помещаем в нашей постоянной рубрике Mission Possible рекомендации по выживанию в условиях вечной мерзлоты. А в следующих номерах торжественно обещаем рассказать еще и об особенностях сна в полярную ночь. Верьте нам, читатели, верьте — советы будут непростыми (золотыми).

CHEATS

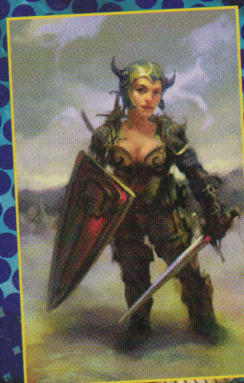
СТР. 164–165

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Martian Gothic





Icewind Dale

Стопами Дриста



О выживании в условиях вечной мерзлоты

Icewind Dale — это уже третья игра, в основе которой лежит знаменитый биоваровский движок Infinity Engine. Первые две — Baldur's Gate и Planescape Torment — были приняты на ура, и Icewind Dale просто не мог не привлечь к себе пристального внимания публики. Игравшие в BG должны помнить крутого мужика с некрутым именем Дрист, шедшего зачем-то в этот самый Icewind Dale. Было решено несколько опередить знаменитого воина и обследовать данный район за полвека до его прихода туда.

Крупный авторитет в области Forgotten Realms, пожелавший остаться неизвестным, заявил в приватной беседе, что авторы по полной программе облажались с хронологией событий, возрастом Дриста, местоположением Myth Drannor и кучей других вещей и понятий, но до таких деталей дело есть только истинным фанатам, а для рядового геймера они не особенно важны.

ID хотя и уступает BG и PT по количеству компакт-дисков, но ее прохождение заняло у меня больше времени. Возможно, так получилось из-за того, что комбатная составляющая заметно превосходит в игре все остальное. Появилось много интересного оружия и арморов, расширился арсенал спеллов, однако квестов стало ГОРАЗДО меньше. В этом есть и плюсы и минусы. Отряд полностью формируется до начала похода, присоединять кого-либо из встреченных на большой дороге NPC нельзя, но в процессе лоадинга можно выкинуть кого-нибудь из старых персонажей и добавить нового. Фича для кого-то наверняка полезная, но мной не использованная. Решение засадить ее ВНУТРЬ лоадинга — это полный идиотизм (или утонченный садизм) со стороны авторов. Придумать что-то глупее очень сложно. Ну сколько раз за игру вы захотите поменять состав партии? Один-два раза



Роман Шиленко



Паспорт

Icewind Dale

Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	Interplay

URL www.interplay.com/icewind



максимум. А нажимать DONE в дурацком окне придется при каждой загрузке. Других однозначных минусов у игры нет, и это радует.
Из плюсов стоит отметить продолжение движения героев при переключении в режим карты, уменьшение количества мест отдыха (по-моему, это идет только на пользу). Сюжетная линия ID продумана получше, чем у двух его предшественников, а уровни красивее, хотя подавляющее большинство представляют собой подземелья. В обычной версии изрядное количество багов, поэтому рекомендую сразу поставить патч 1.05 или выше.

Пролог

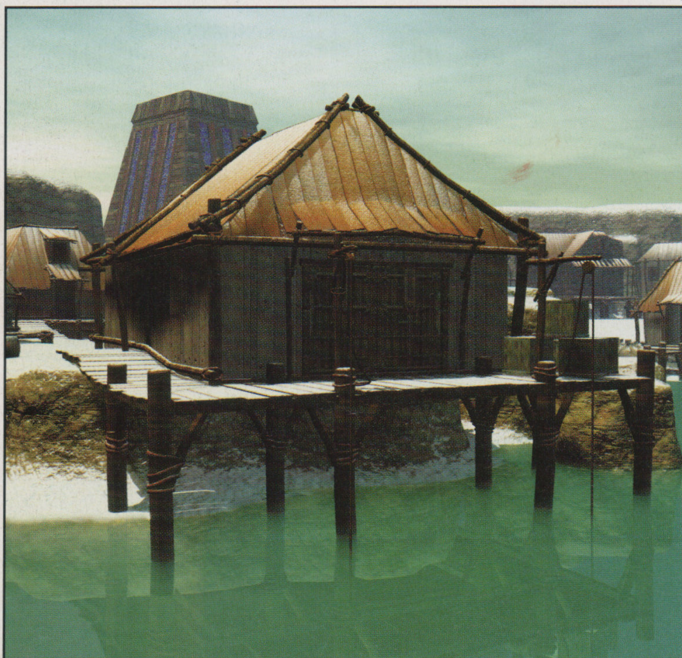
Поход начинается в Ист-Хейвене. Местные жители предлагают выполнить несколько мини-квестов исключительно ради XP: прямого отношения к сюжету они не имеют. Хозяйка таверны, откуда по традиции мы вынуждены стартовать, боится идти в подвал «за пивОм, за пивОм, ца-ца», так как там расплодились гигантские жуки. Для нашей партии четверка насекомых не помеха. Алкаш из дома в центре деревни хочет принять, но у него нет бутылки — идем за ней в магазин Pomab's Emporium в северной части. В центре карты, рядом с перевернутыми кверху дном лодками, от этого ставшими похожими на гробы, стоит полусонный мужик Jhonen и чего-то там лепечет о кошмарах. Обещаем разобраться и идем в юго-западный угол карты к морскому эльфу Elisia. Дама дает сломанный меч для Jhonen. Относим меч, болтаем с Jhonen, возвращаемся к эльфу. В итоге мужик сматывается из города, эльф превращается в воду, мы распихиваем по карманам XP, жемчужину и рыбьи скелетики. Имеет смысл разговаривать с персонажами именно в такой последовательности, иначе можно пролететь мимо жемчужины и обломков меча.

Кстати о мече. Как я узнал уже после прохождения игры, надо заставить Jhonen взять (!) у нас обломки, с тем чтобы потом, в конце игры, он отдал нам крутой длинный меч. По дороге вы должны были заметить мужика по имени Apsel. В его дом забежал злой и страшный волк со сложным именем Явпоросятахзнаютолк, при этом Apsel, убегая из жилища, ухитрился сломать ключ в замке, поэтому вору из отряда предстояло проверить свой отмычечный скилл. Дверь открыли, волка убили, XP получили. В доме на севере разговариваем с Hrothgar, решившим замутить экспедицию в Кулдагар. Для разминки предводитель дворянства и отец местной демократии предлагает разузнать, куда подевался караван, который давно уже должен был прибыть. Идем на юго-восток к мосту, принимаем от мальчика квест на вынос банды гоблинов. Если рыбьи кости у вас уже есть, то квест сразу считается выполненным, если нет, забираете эти кости у вожака гоблинов и отдаете мальцу. Гоблинов лучше приманивать по одному-двое, дабы не вводить их в искушение атаковать слабейших членов вашего отряда. Если появились первые раны, то сбегайте на северо-запад в Храм и подлечитесь.

Выходим с карты через юго-восточный угол. Сталкиваемся с тремя волками и видим, как орки отступают в пещеру. Лезем за ними и убиваем. Главный бой будет с командой из пяти орков и одного огра. Я выманивал их из зала по одному и расстреливал с помощью лучников. Была еще пара орков-шаманов, но и они пали под стрелами. В награду достались документ о судьбе каравана, шкура волка, два спелла и куча дешевого оружия. Возвращаемся в Ист-Хейвен к Hrothgar, предъявляем ему документ, и он дает нам время зализать раны, закупить что-нибудь в лавке, а заодно отнести ее хозяину записку. Возвращаемся к Hrothgar и экспедиция начинается...
И почти тут же и заканчивается, так как гиганты-отморозки организовали снежную лавину. Наш отряд не пострадал и попал в Кулдагарский проход. Первым делом штурмуем лагерь гоблинов в центре карты. Уходим к северу, потом на запад, заходим в башню с больным на голову огром (сейчас мы ему не поможем), огибаем башню и выходим с карты на север. Тут отряд гоблинов расчленяет жуков. Выносим всех и идем в пещеру на северо-востоке. Здесь уже жуки расчленяют трупики гоблинов. Возвращаемся на карту с башней и идем на восток к мельнице. Находим гоблина-маршала, тоже страдающего головой. Идем внутрь, принимаем бой с четверкой орков, подбираем накидку, спускаемся в подвал через лестницу у задней



Садитесь поудобнее и внемлите моему рассказу о мортал комбате, приключившемся в далеком Айсвинд Дейле. А кто я такой, вы узнаете попозже. Если доживете...





Некий кулдагарский Кулибин долгими бессонными ночами создавал этот шедевр, а долгими и тоже бессонными днями он смешивал поушены, и сам же их употреблял внутрь. Вывод: пьянству бой!

стены комнаты. В подвале гоблины, барахло в ящиках и ребенок за дверью под лестницей. В левой части подвала есть лестница наверх. Лезем туда, выбиваем последних гоблинов и возвращаемся на улицу. Карту покидаем через юго-восточный угол.

Глава I

Если не переходить мост на восток, как советует мальчик, а сразу отправиться на север, то найдется сперва магазин, а в конце — в башне Orrick the Grey — местный визард, у которого стоит разжиться спеллами и получить квест на поиски какой-то древнеэльфийской фигни. Идем на юг к мосту, переходим его и напрашиваемся в гости к архидруиду Arundel. Дедок рассказывает плохие новости и отправляет нас прямиком в Vale of Shadows, куда нормальные люди не ходят. Идем на север карты, обследуем все дома. В одном удается получить от обычного гражданина XP за вопрос о храмах, а одна тетенька поделится штуковиной, якобы облегчающей общение с кузнецом Conlan. Справа от фонтана со статуей носится с воплями Mirek, преследуемый парочкой йети. После снятия шкур со снежных человеков болтаем с Mirek и обещаем найти что-нибудь из вещей его брата, пропавшего в Vale of Shadows. На севере карты есть кузница с непростым оружием, летающий корабль алхимика, продающего контрабандные поушены, храм с монахами-санитарами. Уходим на восток через мост, где нас атаковали йети.

Vale of Shadows населена мелкими тенями и йети, причем оба вида успешно умирают под стрелами. Идем на восток и очищаем пещеру от зомби, скелетов и одного пещерного червяка. Особое внимание — ловушкам в полу и в сундуках. Покидаем пещеру, возвращаемся в северо-западный угол карты и спускаемся на юг. Как только появится тропинка на восток, сворачиваем на нее и зачищаем еще одну пещеру. Ряды врагов пополнились гастами, но ради меча Finest Long Sword (THACO +2) можно постараться. Возвращаемся к развилке и идем налево, потом до следующего перекрестка и на север. Находим большую статую молящегося существа. На юго-западе от нее — проход на юг к пещере. Вход охраняет йети, на шее которого болтается необходимое по квесту Mirek ожерелье. В самой пещере пять йети и три сундука с добром. Возвращаемся к статуе и идем от нее на север. Там нас ждет очередная пещера с андедами. Вор постоянно обнаруживал и обезвреживал ловушки. Возвращаемся к статуе, идем от нее на восток, затем на юг и опять на восток до перекрестка, выбираем дорогу направо и оказываемся в юго-восточном углу карты около еще одной пещеры с андедным населением. Андедный вожак Therick (так, кажется, его звали) толкнул речь о непобедимости андедов, и через несколько секунд его разрубленные кости уже хрустели под нашими сапогами. Ловушки, барахло, мелкие тени и прочие прелести подземелий. Выползаем на свет Божий. Очень невредно сбегать обратно в Кулдагар: отдать ожерелье Mirek в обмен на магическую пращу, поболтать с архидруидом Arundel о больном на голову огре из Кулдагарского прохода, закупить в магазинах огромное количество стрел для лучников, а также магические стрелы (кислотные, огненные — любые) и магическое оружие. Последний пункт крайне важен, так как скоро вам встретятся твари с иммунитетом к простому оружию, а одного мага с его огненными спеллами типа Burning Hands или Agannazar's Scorcher против них мало. Закупаем поушены, ставим клерику лечащие спеллы, магу — огненные спеллы, отдыхаем.

Возвращаемся в Vale of Shadows, идем до развилки перед самой последней пещерой, там сворачиваем на север. С левой стороны от входа в главный данджеон стоит большая статуя (для ориентировки). Зал круглый, поэтому представим его в виде циферблата. Попадаем мы в него с 6 часов. Очищаем зал. Последовательность походов по рукавам по часовой стрелке на 3, 5, 7, 9 не имеет особого значения. Главное, что на 12 желательно идти, уже перебив всех за спиной. В проходе на 9 сидит уайт — это у него иммунитет к обычному оружию. AI уайта кажется кривым, так как он выбирает одну жертву и преследует ее до посинения. «Жертва» в лице моего мага нарезала круги вокруг бассейнов, а лучники спокойно долбили врага стрелами. Саркофаг в комнате уайта «заминирован» — работенка для вора или камикадзе с крепким здоровьем. Среди прочего добра найдутся магические лук и длинный меч, а также символ Миркила, открывающий (по-моему) дверь на 12 часов. За ней тусуется Митос aka Костяной Танцор. Маг и лучники бьют Митоса, мечники бьют гардианов. Говорят, круто работает спелл Entangle, если скастовать его в самом начале схватки, но у меня оного не было. Есть три прохода: налево, прямо и направо. Идем в левый до саркофага. Он заминирован не помню каким

СОВЕТЫ

Партия

Здесь все зависит исключительно от вкусов и пристрастий геймера. Можно, конечно, пройти всю игру группой воинствующих магов или вообще одним паладином, как это сделал легендарный персонаж в редакции. Такие экзотические похождения не для меня, поэтому я взял шестерых, достаточно разных по классам героев. Первая линия состояла из паладина и файтера. Обоим была установлена специализация на Great- и Long-мечах. Вторая линия включала рейнджера и файтер-вора. Предполагалось, что они будут поддерживать первую линию атаки стрельбой из луков, а когда луки перестанут помогать, то в ход пойдут мечи. Отсюда и специализация: луки и мечи. Необходимости брать чистого вора нет никакой: файтер-вор уверенно расправлялся со всеми ловушками и замками. В третьей линии шли маг и клерик. Первый в качестве тяжелой артиллерии, второй в качестве медбрата. Я не расист в том, что касается RPG, просто я не вижу никаких прелестей в полуэльфах, дворфах, халфлингах и гномах. Рейнджер был эльфом ради инфракрасного зрения (хотя это зрение на фиг не нужно), остальные были людьми. Чтобы не было раздоров внутри отряда, старайтесь не зачислять в него персонажей с противоположным элайнментом. Гуды плохо уживаются с бэдами и вполне могут устроить разборку. Поскольку паладин по определению Lawful Good, то остальные тоже стали гудами, хотя и не такими Lawful.

A Baldur's Gate™ Engine Adventure
Into the Spine of the World



In the northernmost reaches of the Forgotten Realms® lies the frozen region known as Icewind Dale. Journey deep into the Spine of the World mountains, a harsh and unforgiving territory teeming with fearsome and merciless beasts. There you must confront an ancient evil that threatens to unleash an unspeakable horror upon the face of Faerûn.



Real-time combat using the Advanced Dungeons & Dragons® game system. Battle Ice Trolls, Giants, and hordes of terrifying Undead – over 70 types of monsters to put your valor to the test.



A wide range of breathtaking environments and beautifully rendered terrain. Explore the region known as Icewind Dale, from magnificent temples, and ancient ruins, to volcanic caverns and icy plains.



именно спеллом, но его жертвы на время падают без сознания, становясь добычей для скелетов, которых сработавшая ловушка выпускает из стен. Я сделал так: поставил всех воинов в цепочку в коридоре (туда не долетает спелл из ловушки), а вором разминировал саркофаг. Возвращаемся к месту убийства Митоса и теперь идем прямо. Большая тень и четыре скелета в комнате со статуей старушки с косой гибнут легко и красиво. Возвращаемся и идем направо. В этом коридоре много ловушек и скелетов лучников.
С левой стороны будет секретная комната с мумией. Она обладает иммунитетом к простому оружию и легко может заразить ваших боевиков неприятной болезнью. В саркофаге в ее комнатке есть неплохие вещи, а в сантиметре перед саркофагом в микроящике лежат два поушена Mummy Tea, излечивающие подцепляемую от мумии заразу. Идем по коридору до неких дверей, отправляющих нас на другой уровень.
За дверью срабатывает ловушка, выпускающая на волю несколько скелетов-переростков. Я оставил всех воинов в маленькой стартовой комнатке, вор же активировал ловушку и быстро отбежал назад. Скелеты вплывали через дверь по одному и тут же падали под стрелами и ударами мечей. В ограниченном пространстве лучше не давать магу юзать огненные спеллы, дабы не попадать по своим. Впереди большой зал с кучей скелетов-лучников, одним скелетом-магом, парой уайтов в цветах испанской сборной. Вражеский маг удачно кидается спеллом Cloud Kill, своим кошмарным запахом вгоняющим людей в бессознательное состояние. Рекомендуется выманивать противников по одному-двое и наваливаться всей кучей. Вражеские маг и уайты получают эксклюзивные подарки в виде Agannazar's Scorcher. По боковым ответвлениям ныкаются разнокалиберные скелеты, уайт, зомбаки, гардианы.
На севере есть неплохой, но заминированный саркофаг, его собрат — в центре между двух зеленоватых треугольников — более доступен, но менее интересен. Всего одна дверь в одном из южных проходов требует ключа — он лежит на полке в симметричном ему проходе на северо-востоке. Большая дверь на северо-западе открывается нажатием рычага на дальней из трех колонн.

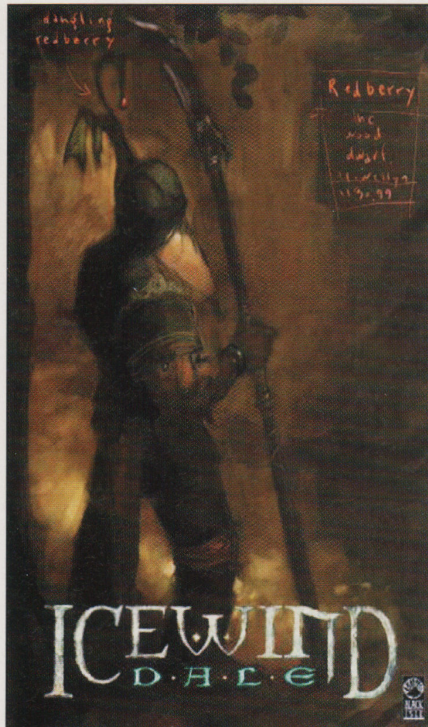




Графика (и не только) в Icewind Dale сделала шаг вперед по сравнению со своими предшественниками.

Переползли на новый уровень. Сдерживаем натиск скелетов и спектрал гардов, после чего переходим в контратаку. В зале на севере — мумия и тени, в зале на юге — мумия и два уайта. В обоих залах много сундуков, хотя их содержимое оставляет желать лучшего. Двигаем в северо-западные ворота, выносим последнюю охрану и врываемся к Кресселаку. Тот быстро сориентировался, свалил ответственность за происходящее на отморозков типа йети и предложил нам сгонять за скальпом одной отмороженной разведчицы. Ради этого пришлось тащиться на поверхность, идти в ту пещеру, где жили йети, разбираться с этой тетенькой и ее зверюшками, потом снова на доклад к Кресселаку. Ужас! В награду Кресселак дал





нам покопаться в центральном саркофаге. В результате мы получили два крутых меча, неплохие армор и шлем, спеллы. Снова выползаем на поверхность и идем на доклад к архидруиду Arundel в Кулдагар. Дед почесал репу и послал всю нашу бригаду в далекий Храм Забытой Богини украсть спертый в свое время у «наших» волшебный камень. Делать нечего, идем.

При входе в Храм встречаем убегающего со всех ног вербига. Тот на бегу успевает рассказать о резне в Храме. Заходим внутрь. Здание населено вербигами и аколитами-магами. Аколиты хилые, но магией стреляют самой разнообразной и гадкой. От бассейна сворачиваем налево и очищаем от противника все комнаты, попутно сгребая с полок все ценное. У меня всю работу сделали два лучника, остальные так и не обнажили клинки. Возвращаемся к бассейну и идем направо, оттуда пробиваемся к двери. На следующем уровне видим длинный коридор на северо-восток и четыре алькова: первый северный — незащищенный, второй северный обороняет аколит, первый южный прикрыт ловушкой, во втором южном — вербиг. Самым интересным из добытого барахла стал Broad Sword +1. Далее по коридору засада из трех вербигов, двух аколитов и ловушки. С первыми бьются мечники, со вторыми — лучники, ловушкой занимается вор. Пробиваемся до конца коридора, входим в дверь, переползаем на новый маленький уровень и... кто-то уже опередил нас, перебил всех и спер нужный нам камень. Какое свинство! Однако в журнале появляется соответствующая запись, и мы можем идти обратно на поверхность, а затем в Кулдагар к архидруиду Arundel на доклад. Старикан выдвигает версию о яде и посылает нас в Глаз Дракона. Мы берем под козырек, затариваемся стрелами в магазине за углом друидского дома и сваливаем.

Глава II

Перед входом в подземелье происходит небольшой махач с пятью ледяными троллями. Уровень заселен большими двуногими ящерицами, небольшой отряд которых немедленно попытался на нас наехать. Зря они так. Пробиваемся с боями на юг, отбиваясь то от жуков, то от ящериц, то от пауков трех мастей, в том числе и знакомых по Baldur's Gate телепортирующихся пауков.



Лич Larrel — единственный положительный андед в игре. Это все, что осталось от великого эльфийского визарда, забубенившего такой могучий, страшный, жуткий и смертельный спелл, который всегда хотелось забубенить мне.

В итоге находим труп крутого эльфийского воина и немножко мародерствуем. Возвращаемся в стартовый северо-западный угол карты и двигаем на восток. Тут практически одни ящерицы: простые (зеленые) и с магическими способностями (коричневые). В северо-восточном углу есть большой зал, где тусуется ящеричный король и штук пятнадцать его приближенных. Король с нецензурным воплем посылает собраться в атаку и сам же ее возглавляет. Встретить врага грудью мы не рискнули. Поэтому обычные юниты понеслись по коридору подальше от обезумевших пресмыкающихся, за ними трусцой бежали два моих лучника, не забывая раз в несколько секунд притормаживать, выпускать в ближайшего преследователя по стреле и снова прибавлять ходу. В результате десяток вражеских трупов украсили собой коридор и к тому моменту, когда бежать мне надоело, погоня состояла только из короля и еще 5—6 ящериц. Тут уж мы развернулись и в короткой схватке снесли всем головы. Против орды ящериц хорошо помогают спелл Skull Trap и бутылки со взрывчаткой. Идем в королевский зал и из статуи змеи достаем хорошие спеллы. Особенно приятно было встретить старого доброго друга всех RPG'шников Файерболла. Monster Summoning I тоже ничего, хотя пока он не особо нужен. Спускаемся на юго-восток, болтаем с пленными людьми и уходим на нижний уровень через дверь в самой юго-восточной клетке.

Ящерицы и пауки убиваются стандартно. Неудобства приносят тролли, которые никак не хотят умирать, хотя на некоторое время соглашаются рухнуть и изобразить труп. После того, как вы повергли тролля на землю, долбаните по нему огненным спеллом Agannazar's Scorcher или Burning Hands, и он умрет навеки. Сперва очищаем запад, юго-запад и юг. Иногда сжигаем троллей, иногда утыкиваем стрелами вражеских клериков — веселимся, как умеем, короче. По дороге болтаем с пленниками.



СОВЕТЫ

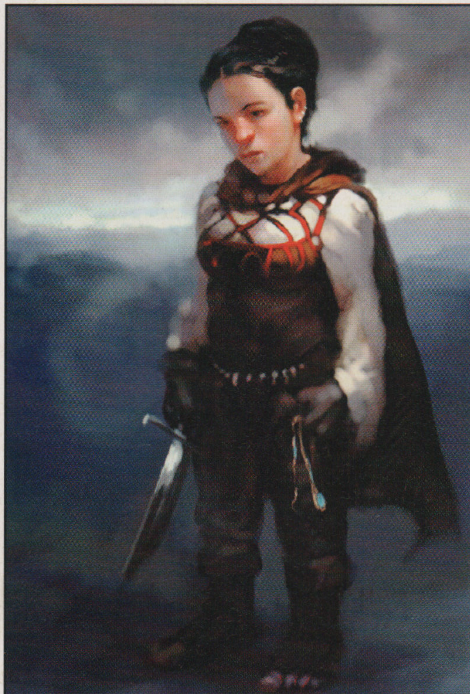
Классы

Файтеры в отряде нужны, так как всегда найдутся враги, у которых высокий или даже 100%-й Magic Resistance и которым требуется как следует наварить мечом, топором или еще чем-нибудь материальным. Сила, конституция и ловкость — вот что им нужно. Остальные характеристики можно смело ставить на минимум.





Паладины хороши высокой харизмой, крайне полезной при проведении переговоров. С ее помощью избегаются некоторые сражения (не волнуйтесь, вы потом все равно сможете их развязать!), появляются дополнительные опции в диалогах. Рубятся в рукопашной наравне с файтерами и умеют залечивать легкие раны, хотя по части медицины в сравнении с клериками они дилетанты. Паладинский элайнмент



Кстати, примерно в центре карты найдется сын кузнеца из Кулдагара. Если пройти вдоль северного края карты до угла, а потом вдоль восточного, перебив три десятка гнусных жуков, то сыщется чей-то труп с неплохими вещичками. Надо пробиться в область к востоку от центра, где спрятан выход на следующий уровень, но для этого нужно перебить кучу жуков и троллей.

Андедный лейтенант с ходу обрисовал наши перспективы, поведя в бой дюжину уайтов, не берущихся обычным оружием. Мы их почти сделали, но сами были на последнем издыхании, поэтому ретировались с уровня. Отдышавшись, мы снова вторглись в гости к уайтам и на этот раз успешно закрепились на вражеской территории. Уровень оказался полон гадких уайтов и взрывающихся скелетов. Стояли за всем этим безобразием андедылейтенанты, каждый раз пытавшиеся доказать, что наши шансы на выживание равны нулю. Если для подрыва скелета достаточно было одной метко выпущенной стрелы, то для уайтов нужно было что-то придумать. Ответ пришел в лице мага, наконец-то раскачавшегося до статуса тяжелой артиллерии. Тактика сложилась простая. Вор под прикрытием невидимости и с выключенным AI открывает территорию, маг засаживает туда либо Fireball, либо Skull Trap. Ползущие в атаку добиваются Agannazar's Scorcher или Magic Missile. Надежно, выгодно и сухо. А главное, никаких расходов на лечение. На восточном берегу реки только два интересных места: скопление ядовитых зомби на центральной площади и круглое здание в юго-восточном углу. В этом здании тусуют зомби, несколько уайтов-магов и вражеский герой Presio, или как ее там зовут. Через ворота всаживаем внутрь файерболы, выскакивающих защитников долбим прочей магией. Среди кучек пепла, образовавшихся после нашего хулиганства, находим документ Presio, Long Sword of Confusion +2, Battle Axe +2: Defender. Покидаем уровень.





Приколистые дворфы решили сэкономить на корме и попросту заморозили обитателей всех аквариумов. Интересно, а как они затащили к себе в горы кита?



Тут нас ждал сюрприз — орден неких миролюбивых монахов. Их вожак у входа предложил отдых и лечение. На самом деле это гнилые монахи, они скармливают аборигенов черт знает кому. Поговорите с ним только один (!) раз, обойдите все незапертые (!) помещения (взлом двери развяжет войну), соберите все с полок, в том числе хороший спелл 4-го уровня, и возвращайтесь к тому месту, где встретили первого монаха. Говорим с мужиком и тут же запираем большую дверь, чтобы отсечь армию защитников. Убиваем мужика и выскочившего на шум библиотекаря, забираем ключ и нарукавники. Отводим людей в сторону входа на уровень, вор под прикрытием невидимости открывает ворота и убегает к остальным, маг выпускает в сторону ворот все файерболы. Далее по обстановке. На нас обрушилась толпа монахов-невидимок, ян-ти, ящериц и троллей. Мало того, вражеские суммонеры постоянно вызывали подкрепление из представителей двух последних видов. По мере необходимости я выбегал с уровня, отдыхал и снова кидался в бой. Когда поток атакующих превратится в жалкий ручеек, то можно идти на штурм.

В центре уровня находится зал, где под руководством вражеского первосвященника ян-ти приготовились есть людей. В южном предбаннике зала бегает вражеская медсестра. Влетаем в этот самый предбанник, с медсестрой делаем понятно что. Ян-ти ведут себя, как NPC, пока первосвященник не заорет, поэтому имеет смысл завалить большинство ян-ти, пребывающих в эпписевом состоянии, с помощью файерболов. В конце зала из статуи змеи забираем кое-какое барахло. В комнате справа сидят несколько пленников, готовых сражаться с врагом, но на деле они будут только путаться под ногами, поэтому я освободил их в самом конце. В большом помещении на востоке держат оборону последние ян-ти, чуть к югу находится комната с тремя вражескими суммонерами, еще южнее — выход с уровня. Уровень оставил приятное впечатление и был пока что самым комбатным из всех.

Едва мои солдаты попали в следующий данджеон, как у них от удивления повыпадали челюсти: их встретила маленькая, но старая девочка. Не спрашивайте у меня, как это получилось. Девочка пробормотала что-то насчет больших проблем в нашем будущем и сиганула в Dimension Door. Наверняка это она во всем виновата, редиска. Главный коридор извивается по всей карте и в ее северо-восточном углу упирается в зал, где в самом конце состоится нехилый комбат. А пока наша задача обойти все боковые проходы, исследовать все комнаты, награбить большое количество вещей. Есть комната, где барахло прячется под камнями, наваленными около колонн, — не проходите мимо. Пол центрального коридора уставлен ловушками от начала и до конца — вору скучать не придется. Одна ловушка стоит в первом боковом проходе, в том, что ведет на север. В других мес-

тах напольных ловушек не встречал, но иногда попадались заминированные сундуки. Уровень населен ян-тишными лучниками, магами, простыми и элитными рукопашниками, а также какими-то тормозными долговязыми пиплами желтого цвета, единственной достопримечательностью которых является слабое здоровье. Ян-ти тусуются группами, что делает их прекрасной мишенью для спеллов массового поражения. Вор под невидимостью играет роль наводчика, а маг спокойно стреляет фаерболлами и Ice Storm. Надо сказать, что у моих лучников к началу прохождения этого уровня закончились стрелы, и им пришлось взяться за мечи, но понемногу я насобирал стрел у павших ян-тишных лучников и в бою против ян-ти остальных профессий стал использовать двух своих снайперов при поддержке Magic Missile от мага. Когда ян-ти полностью уйдут в историю, можно штурмовать тронный зал. Снова появляется девочка-старушка, гнет пальцы на тему, какие мы тупые и совершенно не врубающиеся в проблемы мирового масштаба. Ну ясное дело, куда уж нам. За похищение камня из Храма Забытой Богини ответственна она, за исчезновение множества крестьян тоже она. Короче, приговор вынесен и обжалованию не подлежит. Однако в зале имеется несколько последних ян-ти, да и сама девочка вдруг подросла раз эдак в десять, обзавелась двумя парами лишних рук, шестью ножами и топорами, прикрылась Magic Resistance (!!!), стала кастовать какую-то гнусь типа Cloud Kill, а затем понеслась в штыковую атаку. Мы отбежали немного по коридору назад, чтобы ян-ти не последовали за хозяйкой, после чего не по-джентльменски навалились на даму со всех сторон. В ходе комбата мой маг откинул кони (правда, клерик пришил их обратно, скастовав Raise Dead), а двое бойцов стали полностью красными. Вернувшись в зал, мы предоставили последним ян-ти возможность пролить последнюю каплю крови, и вор занялся разминированием сундуков. Затем последовал долгий нудный переход обратно в Кулдагар, на улицах которого нас встретили неоороги. Они нас встретили, а мы их проводили. В последний путь. Зайдя к архидруиду Arundel, мы почуяли фигню и поинтересовались у стоявшего мужика: «А ты кто?» На что тот сказал: «Хе-хе» и телепортнулся в неизвестном направлении. Поднимаемся по лестнице на второй этаж и находим настоящего Arundel в предсмертном состоянии. На прощание дед посылает нас к Larrel, крутому эльфийскому магу, мотающему пожизненный срок в крепости строгого режима Severed Hand далеко на юге. Посещаем злачные места городка, уделив особое внимание таверне, где у бармена надо забрать четыре предмета Lysan, убитой нами не помню когда и скрывшейся здесь под видом официантки. Неожиданно стал проблемой ночлег. Мне удалось получить приют только в гостинице около самого ствола дерева, зато ее владелец кое-чем пополнил журнал. Отправляемся в Second... простите, Severed Hand.



«Синдба-а-ад, где джи-и-иннн ?!» (c) Реклама.



Глава III

Маленькая невинная белочка прискакала на подвесной мостик крепости и была превращена в кучку пепла файерболом, выпущенным злобным антигринписовцем. Красиво, черт возьми! Едва мы вошли, как были атакованы отрядом призрачных орков и гоблинов. Позже к ним добавились призрачные орки-шаманы и огры. Если часть гоблинов изначально была раскидана по всей крепости, то остальные вываливали буквально из ниоткуда. Один раз выскочила даже стая воргов, но половина тут же сложилась на файерболе. Вообще, файербол против призраков здорово помог. В плане вещей первый этаж запомнился Battle Axe +2 и Echoes of Dorn's Deep. Подниматься на второй этаж можно по любой из двух лестниц. Там те же противники и соответственно та же тактика. Из вещей обнаружилась хорошая дубинка (подарок для клерика). Лестниц на третий этаж тут две: на западе и в центре. Полезно сперва подняться по западной, перебить гоблинов, особенно лучников, потом спуститься обратно на второй этаж и подняться на третий уже по лестнице в центральном столбе. Здесь соперники покруче: закованные в броню или стреляющие файерболами burning-скелеты, которых не берут огненные спеллы, скелеты с лезвиями, чьи-то души. В куче хлама на западе найдется Great Shield +3. В двух шагах на юго-запад от центральной скалы есть лестница на четвертый этаж, но, по-моему, противник не заслуживает пощады, и стоит перебить всех. На востоке в комнатах полно саблеруких скелетов и душ. Против них хорошо работают вор и маг: первый под невидимостью открывает дверь, второй швыряет файерболы, лучники стоят чуть позади и в случае опасности расстреливают приближающихся кислотными и огненными стрелами. На востоке

СОВЕТЫ

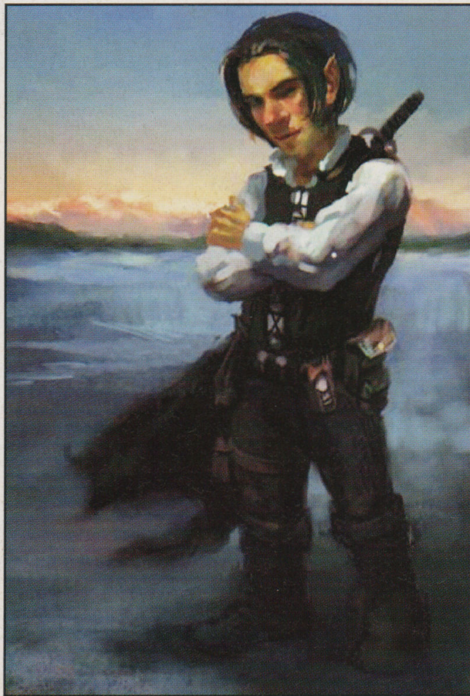




Lawful Good делает довольно проблематичным прием в отряд персонажей из лагеря Evil.

Клерик — живая машина скорой медицинской помощи, и этим все сказано. Если не хотите отдыхать





есть лифт вниз — круглая штука на полу с ржавыми колесами, на которой курсор превращается в штурвал со стрелкой. Внизу на втором этаже ждут два отряда скелетов в доспехах и души. Они нападают сразу толпой, поэтому я быстро снял Group AI, чтобы мои воины не понеслись в контратаку, а маг бросил два файербола за спины атакующим с таким расчетом, чтобы огненная волна не докатилась до наших. Для разборки со вторым отрядом использовались Monster Summoning II и Animate Dead при поддержке лучников. Где-то здесь найдем короткий меч Some God's Lesser Promise (1D6+2 и 5% на восстановление 1D6 хитов). Через лестницу в центральном столбе спускаемся вниз на первый этаж, давим души и саблеруких скелетов. В награду забираем из куч мусора Heavy Crossbow of Accuracy и некий девайс явно квестового происхождения. Поднимаемся по лестнице



в центральном столбе на второй этаж, затем на знакомом подъемнике на третий, оттуда по лестнице чуть к юго-западу от центрального столба на четвертый этаж.

Тут стрельбы не ожидается. Поговорить толком удается с четырьмя призрачными персонажами: воином в коридоре, торговцем в северной комнате, бардом в баре на западе и девочкой в восточной комнате. Остальные просто таяли в воздухе при первых наших словах. Кстати, комната девочки — единственное место, где можно отдыхать. Из слов эльфов вытекает, что, когда на нижних этажах кипел бой с орками, гоблинами и андедами, высшие эльфийские маги



во главе с Larrel забубенили некий могучий спелл, но пару буковок перепутали и в призраков превратились все: и захватчики, и защитники, и даже полузащитники, если таковые там имелись. Фигня-с приключилась, однако.

Из коридора ведут четыре прохода на пятый этаж: западный, северо-северо-восточный, восточный и южный. Заходим в западный и попадаем на отдельно парящие в воздухе куски камня. Некий призрачный крендель сообщает: «Ну я пошел» и сваливает, оставляя нас в непонятках. Ползем вниз на четвертый этаж и оттуда в северо-северо-восточный проход. Мы на пятом этаже. Едва вор с наилучшими побуждениями просочился в единственную дверь и случайно скинул свою невидимость, как из ниоткуда материализовался десяток призрачных эльфийских мечников и лучников, ну и такой же маг был где-то сбоку. Призраки нагло кинулись в бой. Вор со всех ног ломанулся обратно в коридор, а мимо него навстречу врагу прошелестел файербол нашего мага. После этого мы подло смылись на четвертый этаж, подлечились и рванули брать реванш. Маг засадил файербол в дверь, а потом понеслась рукопашная. Вражеский маг зацепился полами своего халата за опрокинутую скамейку в зале и в бое участия не принимал. Что ж, он погиб как герой. В зале нашелся Long Bow of Action +2. Отдышались и идем на шестой этаж. Вор-невидимка с удвоенной осторожностью заглянул в дверь и увидел военный совет эльфов: трое мечников тусовались вокруг макета местности и неразборчиво хмыкали. Других воинов в зале не наблюдалось. Предчувствуя, что призрачный десант готов и на этот раз свалиться на наши головы, мы сделали финт ушами и напоролись на игровой баг: маг скастовал Animate Dead, получившиеся при этом андеды увидели (благодаря стоявшему около ворот вору) вражеских полководцев и, естественно, ломанулись их давить. Эльфы принимали удары андедов и не реагировали на них! То есть хиты они медленно теряли, но в ответ не били! Возможно, они хотели сперва увидеть кого-либо из наших воинов, но я не дал им такой возможности. Пока я отходил пить чай, скелеты замочили-таки трех призраков. Высадку десанта на этот раз я спровоцировал специально. После файербольного приветствия мы отошли вниз, зарядились клериковским Prayer и контратаковали. Особое внимание вражеским магу и клерику в зале: кто-то из них кастует Rigid Thinking, и воины могут начать берсеркерствовать. В качестве трофея достались квестовая шестеренка и два спелла, одним из которых был любимый мной после Baldur's Gate спелл Cloud Kill. Лезем на седьмой этаж. Это маленький круговой уровень с небольшими комнатками, где водятся эльфийские офицеры. Трое на севере технично давятся двумя файерболами, остальные тусуются по одному и в окружении быстро гибнут. Нашли неплохой меч Long Sword of Hand 1D8+3. На восьмом этаже (вершина башни) вокруг обезглавленной статуи бродит Valestis. Он сам толком не знает, что ему надо: семян растений, воды или мелких животных. Спускаемся от него на четвертый, «мирный» этаж, где можно отдохнуть.



Идем в южный проход. Здесь — на пятом этаже — в одиночестве бродит Denaini. Он расскажет о том, как именно случился такой облом с башней, и попросит успокоить души его коллег на верхних этажах. На шестом этаже кроме толпы призрачных аколитов, проходимой легко даже без магии, ничего нет. На седьмом этаже толпа раза в два больше, но при первом нашем появлении они слегка тормозят, и это время стоит использовать на запуск файербола. В ящиках найдем квестовый девайс, спеллы, кольцо, молот и ожерелье (хотя, возможно, последние два предмета были найдены этажом ниже). Лезем выше, давим последних защитников, забираем из сундуков кучу спеллов, святую воду, непростое ожерелье и еще по мелочи. Спускаемся вниз к Denaini доложить о массовом упокоении монашеских душ в последние часы и отдать ему святую воду, которую он потратит на реанимацию зала. Спускаемся для очередного отдыха на мирный четвертый этаж башни.



Идем в восточный проход и поднимаемся на пятый этаж. Тут бродит Kaylessa, тренер эльфов по фехтованию. У нее есть квестовая деталька, но она нам ее отдаст, если мы поднимемся на верхние этажи башни и в бою положим всех ее бывших учеников. Освободим типа их души. На шестом этаже проход преграждают мечники, но маг легко перебросит через их головы пару файерболов, чтобы сжечь лучников. Нормальная лестница на седьмой этаж заблокирована, но можно подняться через пролом на севере. файерболы успешно выжигают практически всех защитников седьмого этажа, а на столе находим спелл Beltyn's Burning Blood. Отсюда есть два пути: через дверь на запад и на крышу. Идем на крышу, уничтожаем пауков и спускаемся на пятый этаж к Kaylessa. Она просит убить еще и ее. Выполняем просьбу, забираем хороший армор, сапоги-скороходы и детальку, взламываем две клетки и убиваем их обитателей. Лезем вверх на седьмой этаж, идем в дверь на западе и попадаем на мост между башнями, охраняемый редкими эльфами, в том числе магом и клериком. Пересекаем мост и входим в башню. После подавления нескольких вражеских магов, обыскиваем комнаты, находим несколько спеллов и магический посох. Поднимаемся вверх в библиотеку. Я отобрал у местного книжного червя (Custhantos) все книги, перечитал и выбросил, кроме одной — Mythal Theory. Поднимаемся еще выше и находим нужного нам эльфийского визарда в виде лича, призрачному механику, пытающемуся починить астролябию, отдаем четыре квестовых детали. С возвращением астролябии в строй у Larrel прорезывается голос. Болтаем с ним о волшебном камне, предателях-дворфах, новой локации Dorn's Deep, где эти самые дворфы изволят обитать, отдаем ему дневник его дочери (светло-коричневая книжка, найденная где-то здесь, в башне, и только по счастливой случайности невыброшенная). Под конец либо сразу прыгаем в Dorn's Deep, либо через Кулдагар. Лучше выбрать второй вариант, там стоит заглянуть к кулдагарскому визарду Orrick, доложить о находке эльфийских развалин и отдать ему книгу Mythal Theory в обмен на накидку Mithran's Cloak (нормально работает только в пропатченной версии!). Уходим в Dorn's Deep.



Краснорожий демон Belhifet с двумя ножами для рубки мяса в руках и кучей спеллов в рукаве — это главная редиска ID.

Глава IV

В предбаннике уровня происходит короткая стычка с неоорогами. Как только войдете внутрь, обратите внимание на узкий карниз с правой стороны — он тянется вдоль всего северного края карты. Если идти по нему, то очень удобно расстреливать миконидов Cloud Kill (от него они мрут сразу), файерболами и просто обычными стрелами. AI грибов в этом месте дает сбой и вместо прицельной стрельбы в нашу сторону гадкими галлюциногенами он отправляет миконидов в ближний бой, в котором они просто никакие. По карнизу стоит дойти до середины и зачистить пещерку от неоорогов. До конца (северо-восточный угол карты) доходить пока нет смысла, все равно возвращаться. Возвращаемся в северо-западный угол карты к точке входа, спускаемся строго на юг. В юго-западном углу будет бой с кучкой грибов и одним эттином (некое подобие сиамских близнецов). Пробираемся вдоль южного края карты к пещере эттинов. Там четверо или пятеро тварей. Лобовая атака красива, но снимает много хитов, поэтому предлагаю такой вариант: вор под невидимостью выходит вперед, маг кастует Cloud Kill перед толпой эттинов и тут же кастует в центр ядовитого облака Monster Summoning. Эттины накидываются на зверюшек, быстро их давят и... продолжают стоять в облаках газа, издавая при этом такие звуки, которые не стоит слушать тем, кто недавно поел. Добиваем несчастных и у одного лежащего скелета отбираем пузырь Razorvine Extract. Его-то и надо отнести к мужику по имени Bandoth, что сидит в сарае в северо-восточном углу (из пещеры идете к точке входа, оттуда по карнизу на восток до конца). За пузырь визард рассказывает о потайной комнате в зале со статуями дворфов. Зачищаем остаток уровня и пещерку с орками, после чего идем на восток к мосту и перебираемся на новый уровень.

Здесь нас ждет большая засада из двух дроу-мечников, двух дроу-магов, кучи орков-лучников и неоорогов-мародеров. Поначалу я хотел прорубиться любимым файерболом, но обломался, так как дроу-мечники обладают сопротивляемостью к магии. Тогда мы

СОВЕТЫ



после каждой стычки, берите такого в отряд. Не забудьте сгенерить ему виздом побольше: очень важная статистика для клериков.

Маги — это круто. Могут безнаказанно накрывать групповые







выманили этих мечников в коридор, замочили их, а потом дали зеленую улицу магу. Группы противника, расположившиеся на флангах, получили по Cloud Kill (кастовать желательно так, чтобы умирали и орки, и дроумаги), центральная тусовка насладилась файерболами. Остальные помещения проходились при поддержке Monster Summoning II и Raise Dead. Особое внимание дроу-вангардам. Они сперва стреляют отравленными арбалетными стрелами, а потом бросаются в атаку с мечом. файербол их не берет, но Cloud Kill заметно подрывает их здоровье: именно его хорошо пускать в комнату, где обнаруживаются два и более вангардов. Отдельно выделяются три северные комнаты. В правой стоят два дроувангарда и дроу-маг. За спиной мага на земле лежит хороший армор Mithral Field Plate Armor, арбалет Heavy Crossbow of Accuracy и стрелы к нему. В центральной комнате находится большой круглый стол и статуи дворфов с молотками — об этой комнате нам рассказывал Bandoth уровнем выше, но в нее мы вернемся чуть позже. А пока отправимся в левую северную комнату, которую обороняли пятеро дроу. Из нее есть выход в пещеры. Лезем туда.



Тут же встречаем амберхалка Saablis Tan. Ему нужен бэдж, находящийся у лидера неорогов. К северо-западу от амберхалка нет ничего, на юго-востоке — пещера с неорогами и их вожаком: не забудьте забрать у него badge, двуручник Cairn Blade и свиток. На юге — пещера с семью неорогами. Цель площадная, поэтому лучше давить файерболами. На юго-западе за кучкой эттинов найдете труп Kalabac, его дневник и алебарду Star Forged Halberd +3. Отдаем знак амберхалку, возвращаемся в логово дроу в зал с круглым столом. Запомните три символа со стола: на внешнем круге — «молот и наковальня», на среднем — «перекрещенные топоры», на внутреннем — «перекрещенные кольца». Открываем секретную дверь за четвертой справа статуей и заходим внутрь. Сохранитесь, а потом поставьте своих людей на знаки из предыдущей комнаты: на ячейку с «молотом и наковальней» во внешнем круге, с «топорами» в среднем, с «кольцами» во внутреннем. Ходить лучше вдоль стен зала, иначе, наступив на неправильную ячейку, ваш воин получит нехилый электрический разряд. Когда вы отдавите три нужные ячейки и трижды получите сообщение о том, что где-то что-то прошуршало, возвращайтесь в зал со столом, ткните в молот третьей справа статуи (он должен подняться) и снова зайдите в зал с кругами и ловушками.



В центре зала открылся ход вниз. Спускаемся туда, но останавливаемся на лестнице и посылаем вперед вора для разминирования: на полу есть по крайней мере одна файербольная ловушка. У трупа забираем свиток некоего Dver'a. Идем в дверь и попадаем в небольшой зал со статуей, держащей какой-то горшок, с двумя лестницами наверх и парящим на втором этаже призраком. Мило беседуем с ним, лечимся, узнаем, что дворфы вовсе не гады (как утверждают эльфы), что они не поставляли оружия андедам (наоборот, андедная орда их задавила), что художественным руководителем андедов является некромант Terikan и что этот некромант сидит в зале за спиной призрака. Туда ведут все три двери. Я влезал через правую и не пожалел. Судя по расстановке войск противника, через центральную дверь лучше не входить. В зале было полно андедов, но один метко пущенный файербол вырубил почти всех, а оставшиеся одурели от страха (курсоры пожелтели). По центральной лестнице пока не стоит подниматься, лучше очистите подступы, обезвредьте напольные ловушки, разминируйте и разграбьте саркофаги: два Large Shield +1 & +4 Missile, Bastard Sword +2 Conflagaration, WarHammer +3 Life Giver и мелочь. Снимаем двух скелетов-лучников у центральной лестницы. Ставим мага примерно на середину лестницы и разряжаем все его файерболы в ближайшую к лестнице точку окружности; можете предварительно осмотреть местность вором под невидимостью и убедиться, что в центре круга находится лич Terikan. Стрелять приходится в край круга потому, что иначе в атаку ломанутся окружающие и суммонимые личем андеды. Потом бросаем в атаку все силы, добиваем лича, пока он не скастовал что-нибудь типа Invulnerability, и бежим к двери в самом конце. Слева от пути из центра круга к двери будут четыре саркофага. В правом саркофаге среднего ряда лежит ключ от двери. Все остальные саркофаги на этом помосте вы ограбите потом, хотя в них нет ничего интересного: левый короткий меч, очередной Heavy Crossbow of Accuracy, стрелы и прочая ерунда. Не задерживайтесь, так как лич респавнится! Как только взяли ключ, влетайте в дверь.

В новой усыпальнице дворфских героев поначалу было тихо, и мы спокойно разграбили шесть склепов (по три слева и справа), всегда посылая на дело вора, так как были ловушки. Результатом мародерства станут кольчуга Mail of Life, двуручник +3 Bane, бардовская дудка Owain's Lullaby, топор Axe of Caged Soul, шлем Blessed Helm of Lathander, дневник одного мужика, спелл Monster Summoning III плюс мелочь. Заранее расскажу про остальные четыре склепа. В четвертом слева — два хранилища, оба с ловушками. Внутри них лежат спеллы, дневник и «филактерия» лича. Лень лезть в словарь и читать, что это за гадость, но что-то типа смерти Кощея из русских народных сказок. Помните: «Игла в яйце, яйцо в утке, утка в...»? В четвертом



склепе справа хранится дневник дочери эльфийского лича Larrel, в котором эльфийка пишет о том, что дворфы на самом деле правильные ребята и как они вместе рубили андедов. Пятые склепы с обеих сторон не содержат ничего. Проверить четыре последних склепа не так просто, поскольку в конце коридора неожиданно обнаружился респавняющийся друг Terakin в окружении андедов. Маг подкоптил его файерболами, а затем мы добили его чем попало. После этого надо хватать филактерию из четвертого склепа слева (она не в могиле, а в заминированной тумбочке рядом с ней) и со всех ног бежать в гробницу Jamoth. Где чей склеп, указывают статуи в коридоре, но вообще — это вторая справа (счет ведется от точки входа). Как только герой с филактерией в кармане вбегает в склеп, так сразу Terakin и все его приближенные откидывают коньки. Можно пойти по пути наименьшего сопротивления: бросить вора в сапогах-скороходах и под невидимостью — в быстрый прорыв к склепу с филактерией, а затем так же быстро отступить в гробницу Jamoth, то есть без атаки Terakin. Дверь на северо-западе взломать не удается, поэтому спокойно собираем оставшиеся вещи, возвращаемся в зал, где впервые встретили Terakin'a, собираем там вещи и идем на доклад к призраку. Тот удаляется, потирая ручки, оставив нам в ящике под статуей дворфа, льющего расплавленный металл, ключ и топор Celebrant's Blade. Советую поставить магу побольше огненных спеллов, в том числе самых простых, и отдохнуть. Топаем к той двери в зале, где нашел свой конец Terakin, путь, правда, охраняют два бронзовых часовых с хорошим magic resistance и еще более хорошими хитами. файербол против них бессилен, но Cloud Kill успешно заставляет выворачиваться наизнанку. Шаг в дверь — и мы на новом уровне.

Глава V

Дворфы проковыряли не только гору, но и ледник, понастроили там домов и храмов, но однажды нечисть напряглась и вынесла оттуда всех вон. Снежные и ледяные тролли занимают внешнюю площадь. Те тролли, которые повыше и побольше, имеют ту же гнусную особенность, что и их зеленокожие братья, — оживать через какое-то время. Только заклинания огня навечно успокаивают этот вид врагов, а значит, маги должны иметь большой запас огненных спеллов. Смерть некоторых троллей почему-то заканчивалась файерболом. Я долго чесал репу по этому поводу, пока наконец не додумался посмотреть характеристики активных мечей моих воинов. Оказалось, что меч Bastard Sword +2 Conflagaration с небольшой вероятностью может рожать файерболы. Это довольно неприятная особенность, поскольку комбат очень плотный, и под огонь попадают все свои солдаты. На карте есть два здания: северное и южное, хотя на самом деле здание одно (музей), а это просто два входа. Рекомендую заходить через южный вход, так как через северный вы попадете сразу на второй этаж, а на первом еще есть дела.

По первому этажу бродят освобожденные рабы, но они не могут оттуда уйти, ведь единственный ключ от дверей находится у их бывших хозяев. В конце левой части этажа говорим с рабом по имени Soth и получаем от него книгу по строительству и ремонту мостов. В конце правой части этажа раб Gareth дает квест на поиск



ключа от заветной двери. С его же слов становится известно, что их хозяева, привыкшие к жуткому холоду, не могут спуститься на этот более теплый этаж. Поднимаемся по винтовой лестнице на второй этаж и сталкиваемся с хозяевами рабов — ледяными саламандрами. Просим телепортнуть нас к их лидеру Kerish. Он подозревает в нас шпионов, посланных вышестоящей инстанцией для контроля за ним, то есть мы для него вроде как свои. Kerish с готовностью отдает нам квестовый ключ и предлагает квест на убийство лидера рабов по имени Vera. Пока саламандры и их соратники — белые волки и тролли — принимают нас нормально, стоит обойти экспозицию. Здесь находятся рыбы, черепаха, кальмар, пара акул, кит и другие морские обитатели... вмороженные в лед. Приколисты эти дворфы, однако. Vera спряталась на северо-западе. Болтаем с ней, и она просит помочь ее людям



● *Кто смотрел «Горячие головы-2»? Помните заплыв под водой к берегам Ирака? «И тут случилось это...»*





Советы

цели спеллами массового поражения, суммонить себе в помощь обычных и призрачных существ. Без них прожить можно, но скучно и тяжеловато. Главная статистика — интеллект. Выбрать мага — мастера на все руки или мага-специалиста, заточенного под одну школу, не умеющему юзать спеллы контршколы и средне использующему все остальные спеллы, — решать вам.

Воры обладают четырьмя вторичными статистиками: владение отмычкой, обнаружение ловушек, невидимость



и карманничество. Последний скилл показался мне совершенно бесполезным в ID, поскольку не у кого было воровать, и его я не развивал. Умение разминировать ловушки принесет вам много ценного барахла без потери хитпойнтов, а невидимость позволяет вору проводить безнаказанную разведку и служить наводчиком для тяжелых заклинаний магов. Вору прежде всего нужны dexterity.

Кто такой **бард** и с чем его едят, я не знаю, никогда таких в отряде не





с первого этажа.
Во время экскурсии обнаруживаем три выхода: один на севере, два на юге. Теперь есть два пути. Первый — пойти на поводу у саламандр и грохнуть Vera. Это не по мне, да и экспириенсов за это дают мало. Гораздо выгоднее помочь рабам. Для этого идем на первый этаж и отдаем ключ Gareth. Рабы оперативно делают ноги. Теперь самое время отомстить саламандрам, проведя операцию «Дом Павлова». Вторгаться на второй этаж с первого тяжело, но достойно (любители халявы могут войти туда через улицу). Захват плацдарма нелегок: очень уж много солдат противника прикрывают винтовую лестницу. Мой маг, при отключенном групповом AI, влепил за спины врагам файербол, и мы быстро отступили вниз зализывать раны. Со второй попытки мы вторглись успешно и начали медленно, но верно выжигать врагов огнем. Когда закончились огненные спеллы, я стал юзать Monster Summoning I, II и III. Мимоходом докладываем Vera об успехе, и она смывается одной ей известным путем. Лидер противника, уже знакомый нам Kerish, рысью рванул в атаку, но маг скастовал на него Burning Blood, и верховного саламандра не стало. Из-под его тела забираем копье Spear of Kerish и двуручный топор Axe of Greater Phasing +2.





В северной части этажа есть дверка, рядом лежит тело саламандры, убиенной не нами. Дверь ведет в котельную, в которой я не обнаружил ничего интересного. Наверное, там можно отдыхать, но я не проверял. Выходим на улицу.

Наш путь лежит на юго-запад, туда, где поврежденный подвесной мост. Просто кликаем на другой берег и переходим, получая XP за использование инженерной книги. Лезем в пещеру и отражаем серьезную атаку волков, кастующих что-то гадкое и холодное. Идем налево и натыкаемся на стаю вирмов и их предводителя Frostbite. Они как бы мирные, но если с ними поговорить, то дело кончается мордобоем. Поэтому, имхо, надо сразу кинуть под ноги их боссу Cloud Kill, убежать, выждать, пока не закончится действие спелла (чтобы ущерб был максимален), а потом добить файерболами из-за угла. Ими же поджариваются остальные вирмы, чьи хиты куда скромнее. В левом отделении вирмовой пещеры найдется ящик с Ring of Holiness, проклятыми нарукавниками Gauntlets of Infernal Damnation, спеллом и поушенами. Рядом с пещерой тусуются два мужика. Выглядят прямо как дворфы, но ростом раз в пять больше любого из наших воинов! Предлагаю разговор с ними пока не завязывать, а вернуться почти ко входу в пещеру и войти в дверку на север.





Северо-восточный отсек пещеры занят троллями и йети — легкая прогулка. Проблемы начинаются, когда, пройдя под гигантским скелетом, вы встретитесь с Kontik, еще одной прислужницей богини Auril, окруженной пятью (!) рыцарями (двое под скелетом, трое ныкаются в тени стен). Помните, мы когда-то давно замочили посланницу по имени Lysan? Теперь Auril подбрасывает нам убийц. Лобовое столкновение с участием тяжелой магической артиллерии может оказаться успешным далеко не с первой попытки, поскольку у ледяных рыцарей полным-полно хитов, а Kontik знает толк в магии. Вместо этого я схалявил так же, как и в случае с предводителем вирмов Frostbite на этой же карте, то есть напал первым. файерболы и Cloud Kill сделали свое дело превосходно, хотя времени ушло много. Последнему, пятому рыцарю было позволено умереть в бою. Впрочем, он все старался дотянуться своими кривыми ледяными руками до шеи моего мага, а тот, будучи обут в сапоги-скороходы, бегал от него и отстреливался Magic Missile из волшебной палки. Остальные воины методично отрубали от рыцаря по кусочку, пока совсем не убили. Глупая смерть. С тела Kontik снимаем короткий меч Static Short Sword +3, проклятый (!) кинжал Breath of Auril, магическую робу Robe of Evil Archmagi, кольцо Ring of Protection +2 и, главное, большой подарок для нашего мага — кольцо Kontik's Ring of Wizardry. Кое-что выгребаем из двух чумов рядом с костром, в том числе стакан чистой ледниковой воды. Не выбрасывайте его, позднее он принесет экспириенсы. Возвращаемся в юго-восточный район карты (там вход в пещеру), идем к бывшему логову вирмов, завязываем разговор с дворфами-переростками, именующими себя инеистыми великанами. Если харизма и/или (этот момент до конца не выяснен) интеллект достаточно высоки, то разборки можно избежать. Более того, лидера великанов Joril легко одними словами заставить отдать вам его бэдж. Потом в центре карты вы найдете загон с рабами, получите от их вожака XP за убитого Frostbite и квест на освобождение, для выполнения которого придется замочить одного великана, сторожащего дверь на севере, и доложить о содеянном Darin. После чего все дружно сматываются. Второй путь — геноцид великанов. Я совместил: сперва хитростью выцыганил бэдж у Joril, сделал вид, что ухожу, а потом резко атаковал. Высокий рост, как оказалось, вовсе не подразумевал высоких хитов, и великаны складывались относительно легко. У павшего Joril забираем топор Joril's Axe, дубину Static Star +3 и в нагрузку кольчугу Chainmail +2. Перебив великанов и волков, идем к рабам за кучей XP — за Frostbite и за свободу. Не забудьте помародерствовать в мешках, под камнями и в под-







стилке одного из великанов. Я насчитал девять таких местечек в западной части и выудил из них волшебную палку Wand of Heavens, ножики Dagger of Venom и Dagger +2 Longtooth, накидку Cloak of Protection +2, саблю Scimitar +3 Frostbrand, спеллы, поушены и левый армор. Возвращаемся на карту с музеем и идем в проход в северо-восточном углу. Попадаем на маленькую карту. Северная дверь ведет все в тот же музей на предыдущей карте, северо-восточный проход выведет на глобальную карту Icewind Dale, юго-восточный заканчивает главу.

Глава VI

Мы оказались на следующем уровне города дворфов — Lower Dorn. Огненные саламандры, во множестве расплодившиеся в западной части карты, не представляют особой проблемы. Они хорошо умирают от стрел (интересно, как вам удалось затащить в такую даль хоть немного стрел без дополнительного визита в Кулдагар перед началом главы?) и простеньких спеллов. Куда серьезней тусклые часовые (sentry). Эти редиски метают томагавки круче Чингачгука, так как топорики у них самонаводящиеся. Кроме того, они видели вора через его невидимость, что не давало возможности к ним подобраться. Красивой тактики для борьбы с ними я так и не нашел. Пришлось выставить против них мага с Acid Arrow и Magic Missile. Cloud Kill и Ice Storm я редко использовал из-за боязни задеть снующих туда-сюда гномов. Может, это и не критично, но рисковать не стоило. Для перезарядки можно бегать отдыхать наружу. После выноса всех врагов вор открыл всю карту, и мы начали залезать во все дыры по часовой стрелке, начиная от точки входа.

Первым был лифт в алмазную шахту. Гном Tarnelm дает квест на поиск еды для голодающих гномов-алмазодобытчиков (говорит, ее можно взять во дворце) и жалуется на засилье амберхалков. В шахте бегает несколько этих тварей плюс четыре жука-носорога. Есть возможность обратить их размеры себе на пользу. В паре сантиметров к югу от скопления кристаллов — узкий проход на восток. Если приманить сюда стадо врагов, то любой жук-носорог намертво заткнет эту дыру. Издевательски спокойно расстреливаем магией сперва амберхалков (именно их, поскольку они кастуют Confusion, выводящий воинов из-под контроля), потом насекомых. Поднимаемся обратно и забираемся в зелено-синюю дверь с голубым кристаллом наверху — это Artisan's District.



Уровень охраняется толпами амберхалков и слепых минотавров. Игнорируя отсутствие зрения, последние умеют уверенно наступать. По запаху ориентируются, наверное. Очень не советую проходить по нарисованным на земле знакам: можно окаменеть. В центре южного края карты есть проход в дом Marketh, но туда пока незачем идти. Интересных мест два. Первое на северо-западе: там из домиков к западу от большого зеленого дворца неожиданно вываливают два амберхалка. После короткого боя обнаруживается, что один из домиков имеет задний двор, где лежит труп человека. Это какой-то известный паладин, память о котором будет жить в очень крутом мече Pale Justice, снятом с трупа. Второе интересное место — это центр деревни, где в нескольких бочках подбираем четыре спелла 6—7 уровня. Круто, хотя на этот момент мой маг еще не дорос до использования спеллов уровня выше 5. Идем к зеленому дворцу, похожему на заросшую зеленью оранжерею. В принципе его штурм стоило проводить, имея чуть получше раскачанных героев, но тогда я об этом еще не знал. На входе выносим парочку амберхалков, еще одного забиваем, если обойдем стенку слева (можно и справа, но лучше не надо). По дворцу носятся безвредные слепые гномы, поставившие меня перед мучительным выбором. Дело в том, что в правой части дворца засел темноэльфийский визард Malavon в окружении двух железных големов и четверки амберхалков. Если не жалеть гномов, то самое умное, что тут можно



Советы

держал. Однако он круто идентифицирует вещи, и для него есть несколько крутых артефактов (я видел дудку и гитару). Кроме того, бард позволяет несколько по-другому пройти квест Jhonen и морского эльфа Elisia в самом начале. Пусть бард поговорит с Elisia на языке музыки (будет такой пункт в диалоге), раскрутит ее на историю, потом заставит спеть и так далее. XP за это дают неплохие.

Существование **рейнджеров и друидов**, на мой взгляд, не является необходимым. Если



представителя первых еще можно взять в качестве лучника, то как толково распорядиться друидом, я не представляю.

Заклинания мага

Крайне важная составляющая. Полностью изучить все спеллы, детально определить, что хуже, что лучше, сможет, скорее всего, лишь



тот, кто пройдет Icewind Dale командой из одних магов, но разных специализаций. Заклинаний много, а при игре сбалансированной партией далеко не все из них нужны. Я лишь опишу те, которыми пользовался сам. Первое место однозначно отдается файерболу. Им можно стрелять с безопасного расстояния, он



сделать, это закидать наполненную врагами комнату файерболами, чтобы угробить первую инкарнацию Malavon и амберхалков, доставших уже своим Confusion, а дальше уже все просто. Но мне было как-то совестно жечь слепышей, поэтому я поперся трудным путем. Все, кроме мага, против големов взяли в руки холодное магическое оружие с максимальным плюсом в названии. Хорошо, если есть стрелы +3 или +4, но это почти из области невероятного. Четыре героя отошли в самый левый конец дворца, маг скастовал в центр зала перед правой комнатой Cloud Kill (големов никакая магия не берет, но нам ведь нужно как-то валить амберхалков). Один герой прокрался по стеночке зала к комнате с Malavon и сделал оттуда ноги в левое крыло дворца, как только вражеский визард его увидел и толкнул речь. При этом Malavon накастовал вокруг себя ядовитого тумана, да так много, что поумирали не только гномы, но и амберхалки изрядно подорвали здоровье. Но этих чудес мы практически не видели, поскольку все уже стояли в крайней левой точке дворца и ждали гостей. Маг использовал последние секунды для кастинга Cloud Kill в узкий коридор (в подарок амберхалкам), клерик выдал Prayer. Големы быстро добежали до нашей позиции, и закипел бой. Потом пришли амберхалки, наслали Confusion и все испортили, так как управлять героями было уже невозможно. Оставалось ждать. Кто-то под кайфом просто застыл как вкопанный, кто-то тихо, но удачно берсеркерствовал. А я сидел и ждал, чем все это безобразие кончится. Погиб только один из моих воинов, да и то лишь потому, что я вовремя не подсунул ему бутылку с микстурой. Враг был перебит, а герой реанимирован скроллом Resurrection. К тому моменту в окошке появилась надпись о безвременной кончине Malavon — задохнулся в тумане. Раны кое-как зализали, перегруппировались. Вторая инкарнация Malavon тусовалась в центре зала перед правой комнатой, находясь под действием Mirror Image. Дубль 2 оказался покруче дубля 1. Он, не стесняясь, кастовал Malavon's Fury, Finger of Death и часто норовил сигануть в Dimension Door. У него хороший magic resistance, поэтому долбить его магией смысла нет, проще броситься всем скопом в рукопашную. Наконец, Malavon-2 был забит (50 000 XP, кстати!), клубы тумана и газов рассеялись, и мы занялись подсчетом трофеев. С тела Malavon-2 сняты кинжал Fire Kiss, роба Robe of the Watcher и спелл. С тела Malavon-1 — Robe of Evil Archmagi, кольцо Ring of the Warrior Thief, вредоносный амулет Amulet of Dark Flesh. С какого-то из двух трупов мы забрали бэдж. Но главное сокровище пряталось в пяти заначках в библиотеке — маленькой комнатке в правом крыле. Оттуда были изъяты гора крутых спеллов, стакан семечек для восстановления Arboretum в Severed Hand (стакан ледниковой воды, надеюсь, еще не выкинули?), ну и из поушенов кое-что досталось. Если места мало, то возьмите с собой хотя бы поушен Нулевого Эффекта, снимающий наложенные на юзера спеллы, — он пригодится чуть позднее. Возвращаемся в Lower Dorn, чтобы продолжить обход. Вроде бы план штурма дворца прост и понятен, но на практике мне пришлось совершить несколько попыток, поскольку уж слишком много случайностей: то гномы попадут под нашу магию, то берсерки начнут бить не противника, а друг друга, то маг не успеет скастовать Cloud Kill в узкий коридор и так далее.



Гном Norl в доме за двумя статуями львов, площадь перед которым зачем-то охраняло несколько sentry, поведал о дворце Marketh, его обитателях и головорезах халфлинга по имени Seth, тусующегося на ступенях дворца. Идем к Seth, из тени вываливают одиннадцать воров, но это мелочи. Осторожно заходим внутрь. Защитники представлены красными миконидами, изредка вылезающими из дверей саблерукими скелетами, огненными саламандрами и слепыми



минотаврами, а также шрайкерами — толстыми грибами, начинающими орать при виде наших солдат (типа сигнализации). Шрайкеров давить в первую очередь, если не хотите сталкиваться с подкреплениями. Два гнома в центре ваяют статуи. Старший дает нам свиток с портретом Marketh.

От творимой ими статуи ведут пять тропинок. Мы пришли по юго-западной, северо-западная ведет в Artisan's District (мы уже зачистили его), северная приводит к дворцу Marketh — идем на штурм. В коридорах будут время от времени появляться из тени воры, поэтому не стоит делать длинные забеги, если не хотите быть окруженным толпой жаждущих вашей крови бандитов. По правую руку от входа три комнаты. В первой воин Fleezum подскажет нам, где искать халфлинга Seth, и бросится в атаку. Воин он весьма крутой, поэтому перед началом беседы возьмите его в плотное кольцо, чтобы потом бить со всех сторон. Главные трофеи: молот War Hammer +4 Defender (в сундуке) и армор Bathed-in-Blood (на трупе). Во второй комнате — темный эльф Ginafae с подбитым глазом. От предложенного поушена Нулевого Эффекта она отказывается, хотя ей не помешало бы хлебнуть чего-нибудь диспеллящего, но и в атаку не рвется. Она просит сохранить жизнь Marketh. В третьей комнате сидит Flozem, брат Fleezum и тоже воин. От него из интересных вещей остается пояс Girdle of Stromnos. В комнате есть пара шкафов, но там одни поушены. Теперь о комнатах по левую руку. Первая пуста, во второй — повар. Из его стола вынимаем мешок картошки, чтобы затем использовать его как гуманитарную помощь голодающим гномам. Поднимаемся на следующий этаж. В первой комнате по правую руку от входа живет Seth. Он и сейчас в ней, только прячется в тени. Вваливаемся внутрь и убиваем халфлинга. С трупа снимаем нарукавники Gauntlets of Elven Might и кинжал Salamander's Tongue. В следующей комнате стоит Marketh. Можно забрать у него бэдж и барахло силой, то есть убив, а можно грозно посмотреть на него, и он отдаст вещички сам: бэдж, армор Black Dragon Scale, саблю Valiant. Отдаст, но попросит кое-что оставить ему. Фиг ему, а не «кое-что»! Пусть скажет спасибо, что не убили. Заставляем отдать нам последнее — колечко Ring of Gorgon. Впрочем, колечко это обращает надевшего его в камень, так что не будем его напяливать. В ящиках в этой же комнате есть короткий меч Short Sword of Health +4. Больше на этом этаже ничего, кроме прячущихся в тени воров, нет. Спускаемся вниз; если не убили Marketh, то получаем от Ginafae кучку икспириенсов в обмен на поушен Нулевого Эффекта, выходим на площадь, где два гнома лепят статую.







Северо-западная тропинка ведет в Temple of Ilmater. Нам туда рано соваться, так как мы еще не все бэджи собрали. Идем по юго-западной тропе в шахту. В принципе туда безопаснее идти через карту Lower Dorn, но раз уж мы тут и делать большой крюк нам лень, то ломанемся здесь. Перед броском советую прикрыться Resist Fire или Protection from Fire (спеллы реально спасают от огня!), поскольку сразу за дверью нас встретит отряд огненных саламандр во главе с их королем Shikata. От Shikata остается хорошее копье Slayer. В центре шахты гном Guello просит перебить всех саламандр, что мы с радостью и делаем. Тем более что основной отряд был на севере и уже разбит. На карте есть две двери на восток. Одна, где гномы, и одна в юго-восточному углу карты (там еще одна саламандра на охране стояла). Они ведут в одно и то же место — в кузницу, но через вторую входить несколько безопаснее, так как возле первой ждут саламандры и водные элементали. Перед входом убедитесь, что у мага в обойме есть отравляющие спеллы Death Fog и/или Cloud Kill, а у клерика — Raise Dead или Resurrection. Спрашиваем дорогу у огненного великана, идем на юг к недостроенному драккару, оттуда на восток. В полуразрушенном доме сидит Maiden Ilmadia, но попытка разговора с ней закончится битвой между нами, с одной стороны, и Ilmadia с кучей великанов — с другой. Предлагается следующий план действий: вся группировка отходит на восток через мост, а один воин в сапогах-скороходах (или под Haste) идет поговорить с Ilmadia, после чего немедленно убегает на восток через мост к своим. Маг вешает на мост сперва Death Fog, потом Cloud Kill, затем бомбит Ice Storm, пока остальные рубят двух великанов, до сих пор мирно стоявших рядом. Когда корчащиеся в судорогах войска противника во главе с Ilmadia вот-вот перейдут мост, группа отбегает до упора на восток, чтобы дать время магу скастовать еще что-нибудь массового поражения. Клерик может потратить свободное время на

Советы



накрывает большую площадь, нанося при этом хороший ущерб, и довольно мало существ имеют от него resistance. Второе место занимают нервнопаралитический спелл Cloudkill и его более продвинутая версия Death Fog. Очень хорошо снимают вражеские хиты, однако на андедов не действуют. Большая группа суммонящих спеллов — Animate Dead, Monster — Summoning, Invisible Stalker, Shadow Monsters, Demi-Shadow Monsters — временно расширяет ряды вашего войска. Вызываемые создания очень посредственны, но, во-первых, они отвлекают на себя внимание солдат противника, а во-вторых, их можно использовать как камикадзе: отправляете бедняг подальше, враги собираются вокруг них, а вы



накрываете всех или газом, или файерболом. Magic Missile и Acid Arrow весьма полезны в ближнем бою, когда мечники рубят кого-то особенно крепкого. Огненные спеллы типа Agannazar's Scorcher и Burning Hands нужны для сжигания тел троллей, не желающих умирать по-другому. Haste реально нужен лишь



в самом конце, а также его хорошо вешать на мага-бомбардира, если у него нет скоростных сапог. Снежные заклинания Ice Storm и Snowball Swarm меня не впечатлили. Ice Lance из волшебной палки хорошо сработал пару раз, но это скорее исключение. Тяжелым спеллам типа Disintegrate,



кастинг Strength of One и Prayer. Maiden Ilmadia получает Ice Lance из волшебной палки мага (правда, для этого Ilmadia должна неудачно выкинуть Save vs Spell), клерик добавляет из палки Wand of Heavens, остальные бьют мечами. Как только Ilmadia пала, разобрать оставшихся великанов не составит труда. С трупа эльфийки снимаем армор Black Swan Armor, щит Argent Shield, длинный меч Alamion и бэдж.
В ходе боя у меня погиб маг, но клерик





поднял его Raise Dead. В трех ящиках в доме Ilmadia найдем крутой арбалет Repeating Heavy Crossbow, длинный меч Long Sword of Action +4 и поушены. Остается очистить северную часть кузницы от водяных, земляных и огненных элементалей. Там будут двери на север, ведущие в храм Ilmater, но туда идти еще рано. Возвращаемся в шахту получить благодарность от Guello. Он же оказывает медицинскую помощь. К сожалению, платную.

Возвращаемся в Lower Dorn и идем к лифту в алмазную шахту (на северо-западе). Отдаем Tarnelm мешок картошки и соглашаемся помочь ему в защите деревни от амберхалков. Для этого надо дойти до крайней восточной точки карты и потусоваться пару секунд. Хорошо бы еще заранее загадить площадку с помощью Death Fog или Cloud Kill для компенсации тех наших штыков, которые выйдут из строя из-за амберхалковского Confusion. Твари нападут из трех дверей, но умрут быстро, особенно если маг ювелирно положит им за спины файербол-другой. Входим в деревню через любую дверь. Здесь есть дом для отдыха, торговец Duergar, делающий из панцирей жуков щиты за 10k$ и 10 дней, глава местной администрации Beorn, благодарящий за спасение команды гномов Guello (если вы еще не спасли их, то Beorn попросит это сделать), темноэльфийский торгаш Nym, которому стоит сплавить лишнее барахло. Главное, купить у него клетку с птицами и коробку с белками! Она, как и уже имеющиеся у вас стакан ледниковой воды и семена, нужна для реанимации Arboretum в эльфятнике Severed Hand. Nym легко сознается в поставках оружия андедам, и тогда наши воины сразу обнажают мечи, а темный эльф кастует Dimension Door и сваливает в священное место к северо-западу отсюда. Воины сами (!) бегут туда и добивают врага. Правда, кроме денег при нем ничего не было. Если вы считаете, что торговец вам нужнее живым, то просто не говорите с ним за жизнь. Возвращаемся в алмазную шахту, а оттуда в Lower Dorn.

На карте остается еще сторожевая башня, которой мы до сих пор не уделили внимания. Подходить к ней лучше с востока по дороге от входа во дворец. Уже около самой башни встречаем девочку Fengla, с радостью отдающую нам ключик от башни. Перед штурмом клерик повесил на всех Prayer и Strength of One, а маг скастовал на себя Protection from Normal Missiles. Ворвавшись в башню, мы столкнулись с группой лучников. В подарок стоящим на лестнице маг отправил Monster Summoning, а нижних зарубили мечами.
От предводителя лучников Kelly остался армор Full Plate Mail +1. ВНИМАНИЕ: если в вашем отряде есть лучники, то соберите все стрелы Arrows of Piercing и оставьте их для последнего боя. Желающие получить лишние икспириенсы могут сбегать в Severed Hand, чтобы починить Arboretum (напоминание: с четвертого этажа идти в северо-северо-восточный проход). Отдадите Valestis воду, семена, птичек и белок, получите XP. Потом стоит зайти к Larrel и рассказать ему о последних днях его дочери, бившейся плечом к плечу с дворфами против андедов. После этого возвращайтесь в Wyrm's Tooth, а оттуда в Lower Dorn, где остается неатакованный нами храм Ilmater.

Штурм храма — штука прикольная. Перед столь захватывающим мероприятием поставьте магу побольше огненных спеллов. Ice Storm и Cloud Kill помогали слабо, Death Fog действовал, но слотов под него было всего два, поэтому все решалось файерболами. Внутри храма имеются четыре больших круга, охраняющиеся саблерукими скелетами. В центрах трех из них стоят бессвязно болтающие монахи, прикрытые чем-то типа Invulnerability, так что вы можете смело кастовать штурмовые спеллы, не боясь задеть невинных. Есть два пути: халявный и дающий максимум икспириенсов. Прочитайте оба на всякий случай. Путь халявный: зайти в храм через дворец Marketh (по северной тропе от гномов со статуей), отстрелить скелетов из первого круга, осторожно продвинуться чуть на север, прожечь подступ к идолу (такая желтая штука, плюющаяся магией) через кольцо мумаков и зомби-лордов и расстрелять идола спеллами. Кстати, Ice Storm на идоле работает, в отличие от всех остальных существ. Как только идол будет разрушен, так все андеды сразу умрут, а с монахов спадут чары. Путь андедоненавистника: вторгаться в храм можно и из дворца Marketh, и из кузницы (Forge).
В центре храма есть небольшой кружок с троном и большими мумаками по обе стороны. Очень советую сжечь этих ребят издали файерболами, иначе они продемонстрируют свои глубокие познания



СОВЕТЫ

Death, Power Word: XXX я применения не нашел. Самое обидное, что к финальному бою в книжке моего мага было восемь заклинаний 7-го уровня, но не было ни одного соответствующего слота.

Заклинания клерика

Большая часть клерических спеллов носит медицинский характер. К таковым относятся Cure Light (Moderate, Serious) Wounds, Heal, несколько видов антидотов. Resurrection и Raise Dead возвращают к жизни павших



товарищей, впрочем, кастовать их надо, не отходя от кассы, то есть от тела, иначе персонаж уйдет в лучший мир навсегда. Много спеллов



предназначены для внесения сомнений в головы врагов, а то и для взятия их под свой контроль, но поскольку у меня были бойцы с ручным оружием, то необходимости пудрить противнику мозги не было. Есть несколько спеллов защитного характера, увеличивающих resistance против соответствующих поражающих факторов. Часто использовались Prayer и Strength of One. Трудно сказать, насколько они себя оправдывают, но перед короткими и особо ожесточенными комбатами я их вешал.





в области магии. Методично выносим всех скелетов, затем цепь защитников идола и в последнюю очередь самого идола. Здесь два пути снова сходятся в один. Перед винтовой лестницей на полу видны шесть пластинок-замков, похожих на клавиши пианино. Каждую пластину открывает свой бэдж. Пять штук у вас есть — пять замков открываются. Последний, шестой, дает спасенный нами Brother Perdiem, стоящий около трона. Он же бесплатно лечит. Открываем шестой замок и лезем вверх по винтовой лестнице. Там стоит главный редис по имени Poquelin. После получасовой песни о том, как он докатился до такого состояния, начинается бой. У него 100% Magic Resistance, поэтому бейте его оружием, желательно магическим. Маг в это время может заняться стрельбой по появившимся монстрам. Через какой-то период Poquelin скастует Dimension Door, и нашу группу забрасывает в Ист-Хейвен, начальную точку всей истории.

Городок сильно разрушен, одни дома накрыл ледник, другие просто разрушены, по улицам бродят циклопы (в точности, как в рекламе). В подвале таверны, откуда мы когда-то выгоняли жуков, прячется пьяный Old Jed, болтающий что-то о нападении великанов. Идем на юго-восток, где за забором собраны оставшиеся в живых местные жители. Священник Everard предлагает нам отправиться в башню на северо-западе. Говорят, где-то на карте есть отдельно стоящий Jhonen, но я его не видел, да и ни к чему это было.

На первом этаже башни нас уже ждет Everard и советует подняться на второй этаж. Здесь нет врагов, и можно отдохнуть. Перед походом на третий этаж (лестница расположена в западном углу) убедитесь, что у мага в обойме есть Haste. Маг насылает Haste, клерик — Strength of One; затем врываемся на третий этаж и находим липового Pomab. Тот натравливает на нас четверку sentry, а сам изредка запускает молнии и старается поддерживать количество своих копий на должном уровне. Можно сперва перебить sentry, вероятно даже отступив на этаж назад. Другой вариант — броситься всем скопом на копии Pomab, и когда они будут перебиты, то sentry сами развалятся на запчасти. Как отловить копии без Haste, я не представляю, так как скорость их респавнинга высокая. Все, впереди финальный бой за звание чемпиона Icewind Dale в абсолютной весовой категории.



Отходим в комнату отдыха на втором этаже. Поскольку у последнего врага и двух вызываемых им големов абсолютный иммунитет к магии, то из обоймы мага можно выкинуть все спеллы атакующего плана. Неплохо иметь Haste, так как враг, начиная с некоторого момента, будет телепортироваться. Возможно, стоит попробовать Transformation. Для отвлечения внимания големов от ваших солдат хорошо воспользоваться Monster Summoning с высоким номером. У клерика наготове должны быть Resistance from Fire, Strength of One, лечащие спеллы и, если есть такая возможность, Resurrection. Бойцам лучше раздать магическое оружие +3 и выше. Лучникам выдать стрелы Arrows of Piercing +4 (из башни в Lower Dorn) — они хорошо достают демона. Идем в комнату, где был убит Pomab, оттуда по вертикальной узкой лестнице наверх. В тесной комнатке надо шагнуть в зеркало, и вы переместитесь на арену. Everard самоубийством срывает планы Poquelin, тот превращается в большого злобного демона Belhifet, и начинается мордобой. Первым делом он скастует Dispell Magic на всю нашу группу и вызовет големов. Я в ответ сделал следующее: мечники бросаются в атаку, два лучника подходят к краю круга и обстреливают Belhifet оттуда, клерик вешает Strength of One, маг — Haste. Вторым заходом маг трансформирует себя в воина и тоже бросается в рукопашную. Кастовать что-то боевое смысла нет, так как у Belhifet 100%-й Magic Resistance. Учтите, что арена полна ловушек, поэтому лучше вести бой где-то с краю. На големов я не обращал внимания, и в итоге они померли как-то сами: то ли надышались Cloudkill, то ли их задел огненный спелл демона. В ходе боя маг в очередной раз погиб, но остальные довели дело до победного конца. У местного народа остается пятьдесят лет для того, чтобы ликвидировать последствия войны и подготовиться к приходу Дриста, а геймеру еще предстоит порадоваться, когда выяснится, КТО читал текст за кадром :) MG



Есть ли жизнь на Марсе?

Введение в основы готической архитектуры



Слабонервных просьба удалиться. И не только потому, что действие происходит в темных коридорах инопланетной станции. И не потому, что вокруг полно кровожадных зомби, по долгу и со смаком загрызающих свою жертву. Даже не столь важно, что сохраниться можно только в заранее определенных местах. Нервы начинают сдавать примерно через 10 минут после начала игры, то есть в тот момент, когда понимаешь, что это не приключение, а засада. После чего рекомендуется расслабиться и смириться с тем, что перед нами не квест, а скорее экшн с элементами квеста. Основной упор сделан не на головоломки, а на сплоченное поведение коллектива из трех героев.

Мария Палагина

Паспорт

Martian Gothic

Жанр:	Adventure
Разработчик:	Take Two
Издатель:	Talonsoft
Системные требования:	
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	32 Мбайт RAM
Видео:	1 Мbайт SVGA

URL http://www.talonsoft.com

Talonsoft предлагает нашему вниманию «Ключ от форта Баярд», приправленный смертоубийством. Основное занятие в игре — блуждание по закоулкам базы и своевременная передача разноцветных пластиковых карт и другой doom'овской атрибутики товарищам по несчастью. Ко всем прочим прелестям, все три персонажа игры очень плохо держатся на ногах. Их то и дело заносит в стороны, несмотря на упорные попытки удержать равновесие с помощью традиционных кнопок «Вправо-Влево». Однако обдумывая мысль: «Где-то меня кидают, но где?», вы вдруг понимаете, что все так и задумывалось. Поэтому спустя несколько часов, вы заметите, что уже переключаетесь с персонажа на персонаж с маниакальной улыбкой на устах, хитро подмигивая каждому из них. И это настолько занятно, что мы решили помочь вам.



Итак, первым в руки попадает Мэтлок. Ей пока не представляется возможности выбраться из своего убежища, поэтому переключитесь на Кензо и загляните в шлем его скафандра. Возьмите радио и переговорите с товарищами. Затем пройдите в комнату эмоциональной разгрузки (комната обеззараживания). Нажав кнопку на панели управления дезинфектором и получив дозу зеленого газа, пройдите дальше. Через следующую дверь по ходу вы попадаете на так называемое Мэдисон-авеню. По крайней мере, так гласит табличка на стене этого мрачного лабиринта. Ее можно обнаружить, пройдя налево. После этого вернитесь к двери и пойдите направо. Для первой двери (по ходу — справа) требуется радужная карта. Пройдем дальше и войдем в следующую дверь справа. Войдя вовнутрь и посмотрев на дверь, опять же справа (помнится, в теории графов был какой-то закон прохождения замкнутых лабиринтов — всегда поворачивать либо направо, либо налево), учитываем, что нам не мешало бы иметь зеленую карту. Пройдя прямо и миновав первый труп, заглянем в дверь направо. Здесь нам требуется оранжевая карта. Дальше

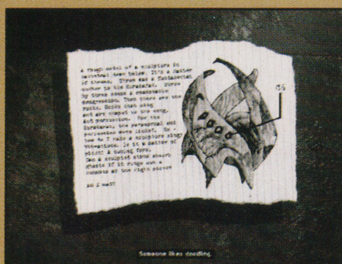
Сержантские советы

Да будет вам известно, что Марс четвертая по удаленности от Солнца (около 228 миллионов километров) планета нашей солнечной системы. Диаметр планеты — 6794 км. Марсианский день длится 24 часа 37 минут и 22, 6 секунд, а марсианский год — 687 дней. Атмосферу Марса составляют: 95 процентов углекислого газа, 5 процентов азота и аргона (без скафандра — никуда). Средняя температура воздуха — минус 23 градуса по Цельсию. У Марса два спутника эллиптической формы — Демос и Фобос. Так есть ли жизнь на Марсе? Участники проекта Вита утверждают, что есть, правда под землей.

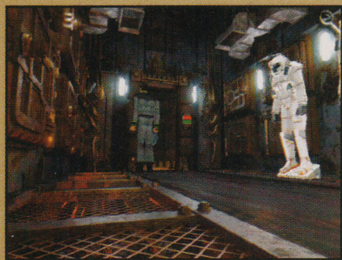


Глава экспедиции Карне наедине со своей бывшей возлюбленной, ныне покойной. Все-таки приятно, что персонажи, с которыми связана некоторая романтическая история, не оживают и не кусаются.

СОВЕТЫ



Поначалу «Марсианская готика» шокирует. Немного погоняв нескладных персонажей, пощелкав не блистающий удобством инвентарь, очень хочется поскорее отложить этот ужас подальше. Но, как говорится, если это любовь (или нелюбовь) с первого взгляда, стоит взглянуть во второй раз. Неотесанные угловатые зомби настолько артистично стонут от удовольствия, загрызая свою жертву и сворачивая с треском ей шею, что волей-неволей начинаешь восхищаться дальновидностью разработчиков. Talonsoft/Take Two в обход правил и норм разработки квестов и экшнов сделали ставку не на впечатляющие дорогостоящие движок, графику и сюжет, а на древний человеческий инстинкт самосохранения, который всегда действует безотказно и абсолютно бесплатно.

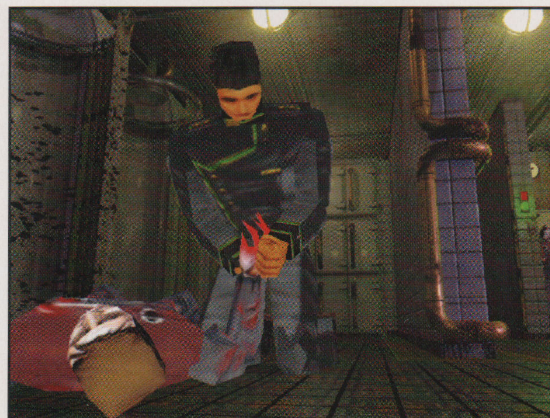


прохода нет — висячий, зловеще раскачивающийся труп дает нам не хилый пинок. Здесь пока делать нечего. Выйдем и обратимся к трупу. Судя по всему, это директор базы. У него имеется карманный магнитофон и оранжевая карта. Пора вернуться к двери рядом с висячим трупом.

Войдя в комнату, обыщем мертвую даму. У нее в бюстгальтере — патроны от пикколо. Их можно смело взять, пока она ничего не заметит, но вскоре... Обратим внимание на закрытый ящик стола и вакуумную трубу на стене. Подойдем к компьютеру. Входным паролем является записанный на пленку голос директора Феличчи. В нем хранятся некоторые справочные материалы о том, что здесь произошло, о самом Марсе, проекте Вита, некоторых помещениях базы и т. д.

Получив достаточно информации, можно обратиться к разделу «Управление дверьми» и вызволить из газоубежища Карне (Airlock 1). Но с этого момента надо помнить, что зомби, лежащая на кровати (по-видимому, любовница директора в прошлом), почуяла запах живого человека. Так что, не вступая с ней в драку, стоит быстро ретироваться вон из комнаты.

Теперь можно переключиться на Карне и выйти на свободу опять же через комнату дезинфекции. Пройдем влево по коридору, пока Карне не заметит, что его часы остановились на цифре 4864. Не трудно догадаться, что это пароль. Теперь пройдем налево — там требуется зеленая карта. Поскольку таковой пока не имеется, пойдем направо и дальше по коридору, пока не уткнемся в ящик с красной лампочкой, он открывается именно этим ключом.





Женский персонаж немного скован. Может, ее уже укусил смертоносный зомби?

дом. В ящике находится зеленая карта, шприц с антитоксином и шприц со здоровьем. У двери рядом с ящиком требуется фиолетовая карта. Поблизости от ящика, естественно, имеется вакуумная труба, по которой и переправим зеленую карту Кензо, ведь он первый нашел «зеленую» дверь (для этого нажмите кнопку «Вверх»).

Переключимся на Кензо. Его мы оставили рядом с качающимся зомби. Выйдем из этого отсека обратно на бульвар Сан-Мишель (Boulevard St. Michel) и пойдем, ускорив шаг с помощью правого CTRL (хотя бы в воображении, поскольку движок такой роскоши не предоставляет), прямо, как можно успешнее избежав встречи с ожившим в коридоре зомби. Войдем в попавшуюся здесь дверь. (Справа от нее дверь, к которой требуется желтая карта). Войдя, тут же заглянем в ящик (на Бродвее) и подберем аптечку. В этом же ящике находится записка с неким паролем PARK LANE. Затем повернем направо и пройдем дальше по коридору до вакуумной трубы и подберем зеленую карту, присланную Карне. У второго по ходу трупа есть за пазухой маленький золотой ключик. Войдем в рядом находящуюся дверь, которая открывается зеленой картой. Это душ. У трупа в одной из душевых кабинок — электрическая щетка для мытья туалетов, фиолетовая карта (которая требуется Карне) и пароль для входа в некий питомник (Arboretum). Рядом со следующим трупом по имени Джеймсон находится ряд сейфов. Соберите все, что в них имеется, а именно зеленую карту, и зеленую карту от помещения № 2, шприц с антитоксином, кусок одежды и записку. Она гласит, что для починки главного генератора требуются некие рецепторные панели, входящие в комплект поставки, привезенный на корабле с Земли. Обилие зеленых карт, конечно, немного шокирует, но что делать — такова задумка авторов. А может быть, это ком-

Сержантские советы

В какой-то момент игры, может, в этот, а может, позже, интеллект базы — компьютер MOOD перешлет на часы каждого из трех героев личные коды, которые могут пригодиться при открывании ящиков, секретных записей и т. д., предназначенных для личного пользования. Итак Карне (4864), Кензо (3172), Мэтлок (2915).



пенсация за потрепанные нервы в стычках с постоянно оживающими зомби. Ведь, как известно, зеленый цвет успокаивает. С помощью зеленой карты войдем в другую дверь (почти соседнюю). По дороге пошлем Карне фиолетовую карту. Теперь мы в гимнастическом зале. Всплакнем над печальной картиной самоубийства юной девушки. Теперь подберем все, что находится на и под повешенной. А именно Библию, магнитофон, записки и еще одну зеленую карту (она, помнится, тоже требовалась Карне). Пошлем ее ему, если вы, конечно, после отправки фиолетовой карты не забыли переключиться на Карне и подобрать ее. Магнитофон поведает последнее послание миру повесившейся особы. Грустно. Просмотрите еще и подобранные записки. Они не содержат ничего интересного, но скрепка может пригодиться. Подойдем к велосипеду. Около двери стоит тренажер типа Kettler. Его надо открыть и забрать приводной ремень. Около двери же лежит оранжевая надувная подушка.



Сержантские советы

Это вообще приятная особенность начала игры — думать практически не надо. Все под рукой. Нашли что-то нужное — тут же или ящик для отправки, или то, к чему найденный предмет удачно применяется. Главное, не переборщить и не запамятовать, что кому нужно. Лучше даже записать на бумажку. Кстати говоря, в приводимом прохождении выбор персонажей для того или иного действия (если это в некоторых случаях не запрещено разработчиками) делался по велению сердца. Вы можете тоже самое делáть кем-нибудь другим.

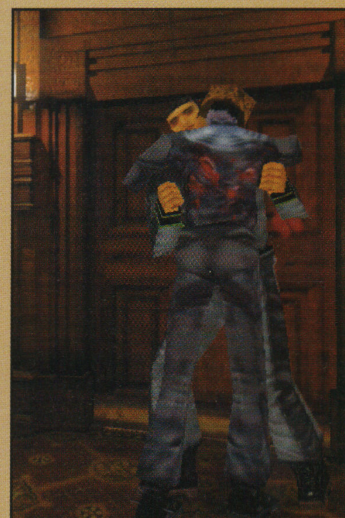
Переключимся на Карне. Его мы оставили как раз у вакуумной трубы. Подберем посланную зеленую карту. Вернемся к ящику на Бродвее (рядом дверь, которая открывается фиолетовой картой). В эту дверь пока ходить бесполезно, поэтому найдем дверь, которая открывается зеленой картой. Она находится в этом же отсеке. Встав спиной к ящику с красной лампочкой, пойдем прямо и дальше по коридору. В этой комнате работает проектор. Аккуратно, не подходя пока к трупу у экрана, обследуем музыкальную шкатулку, запомним мелодию («Три слепых мышонка») и возьмем ключик. На столе подберем пугач и биосенсор. На другом столе стоит закрытая коробка. Ключ искать не стоит, ее можно открыть скрепкой, найденной Кензо. В коробке — магнитный искатель. Теперь как можно быстрее обыщем труп у экрана, подберем зеленую карту и бежать. Этот зомби наиболее агрессивен и убивает в три укуса. Теперь самое время пройти в комнату с фиолетовой картой, то есть в библиотеку. Перед входом складируем все ненужное в ящик, если в инвентаре нет свободного места. Войдя в библиотеку, откроем ящик стола ключиком от музыкальной шкатулки. В нем — синяя карта (хоть какое-то разнообразие). Подойдем к компьютеру и почитаем локальные файлы. Здесь тоже есть полезная информация. Опять же можно в очередной раз сохраниться.



В душевой имеются кроватки для ультрафиолетового загара. В игре их можно использовать для перезарядки биосенсоров.

Как только вы решите обыскать читающего мертвеца, он начнет на вас охотиться. Так что немедля покиньте библиотеку (потом, когда будете при оружии, зайдите за книгой, упавшей на пол). Стоя спиной к библиотеке, пройдем вперед, минуя вакуумную трубу, затем повернем налево. Перед нами — дверь в питомник. У Кензо имеется новый код, написанный на клочке бумаги (3376). Набрав его, попадаем в питомник, где, по словам Карне, очень плохо пахнет. Вот мы и на свежем воздухе. Пройдем налево к трупу на качелях. У него имеется зеленая карта от помещения № 4, патроны для пикколо, пульт управления и предсмертная записка. В какой-то момент зомби оживет и начнет на вас охоту. Надо просто, успев от него увернуться, подобрать пистолет, оставшийся на качелях. Теперь вы немного вооружены. Прикончив этого зомби пятью-шестью выстрелами впритык, подберем записку, оставшуюся лежать на качелях. В ней говорится о неком алтаре. Теперь пройдемся вокруг пруда, пока не повстречаем зомби в белом. Он тоже убивается с 5 выстрелов в упор. У него возьмем синюю карту, еще один пикколо и послушаем магнитофонную предсмертную запись. Единственная полезная информация — код к комнате дезинфекции товарища Мэтлок, которая до сих пор сидит взаперти, а именно 2734. Пройдя дальше, обнаружим дверь с ржавым замком и вход в помещение для отходов. При входе

Советы

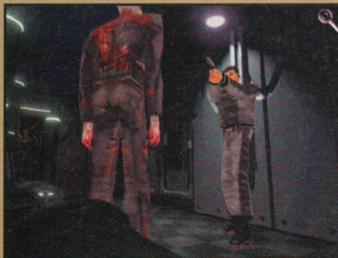


Так что сразу — первый и самый главный совет при игре в «Марсианскую готику»: играть надо поздно, поздно ночью, когда на темном-темном небе взойдет зловещая луна, а в темной-темной комнате на темных-темных часах пробьет полночь. Инвентарь персонажей рассчитан на 18 предметов, поэтому при любой возможности оставляйте ненужные предметы в сейфах с красными огоньками. Иногда на очередном трупе оказывается слишком много вещей, и, чтобы собрать их все, приходится сначала бежать на другой конец базы в поисках свободного ящика, дабы складировать туда всякий хлам. Информация о постоянно изменяющемся содержимом и расположении сейфов находится на любом компьютере в папке LOCAL. Не стоит бросать вещи в ящиках, не обозначенных на компьютерах. Потом найти нужную вещь довольно затруднительно.



Советы





Переключаясь между персонажами, всегда оставляйте бездействующего в данный момент на безопасном расстоянии от трупов. Лучше всего отводить их каждый раз в первоначальный отсек, то есть в газоубежище, так как кроме зомби их может застать непредвиденная бактериологическая атака. Если кому-либо из бездействующих персонажей грозит опасность, в правом углу экрана загорается красный треугольник с его именем, но не всегда удается успеть ему на помощь.





висит чудище по имени Триморф. Чем бы его потравить?

Теперь можно с чистой совестью выпустить Мэтлок на свободу. Конечно, можно просто нажать F3 и выйти через дезинфекционную наружу. Но квест предполагает, что сначала Карне возвращается восвояси, а точнее, к вакуумной трубе и передает лишний пикколо Кензо. Тот в свою очередь проходит в комнату директора Феллучи, убивает его женщину и набирает на компьютере код 2734, что, безусловно, полезнее, так как позволяет еще разок сохраниться.

Теперь выведем Кензо в коридор и переключимся на Мэтлок. В ящике справа возьмем пикколо и патроны. Оставим там что-нибудь ненужное, например сигареты и фотографию, и направимся в дезинфекцию. После чего пройдем прямо и окажемся на Таймссквер. Повернем налево в направлении Пикадилли по, понимаешь, Бэйкер-стрит. По дороге заглянем в ящик. В нем еще патроны, ножовка (пила) и записка от некоего Холмса (юмор?). Пройдем дальше в открытую дверь и окажемся лицом к лицу с кучей дверей. Теперь нам нужны две синие карты, коричневая, серая и красная. Ну, с коричневой никаких проблем — она находится тут же у близлежащего трупа вместе с магнитофоном, сигаретами и зажигалкой, а за синей можно сходить к вакуумным трубам (если, конечно, вы успели ее послать). Магнитофонная запись сообщает о том, что хозяин магнитофона соорудил самодельную взрывчатку достаточной мощности для открытия железной двери. Применив к ближайшей двери коричневую карту, заходим в химическую лабораторию. На раковине подберем биосенсор, у зеркала — флягу и подойдем к компьютеру. Здесь предлагаются на выбор несколько взрывчатых веществ. Выберем нитроглицерин и поместим найденную флягу в химический смеситель рядом с компьютером. Теперь снова нитроглицерин. Вследствие химической реакции у нас теперь есть фляга со взрывчаткой. Рядом находится сейф, в котором — рецепторная панель, аптечка, лишайник (из которого можно изготовить антитоксин) и ключ от ящика стола. Возьмем в вакуумной трубе поблизости кусок камня и поместим туда ключик от ящика. Его стоит отправить Кензо. Им он откроет ящик стола в комнате директора Феллучи и достанет оттуда серебряный предмет без крышки (очень древней работы). Не забудьте после этого выйти из комнаты — зомби оживают каждые 10 минут, а то и чаще. Теперь подумаем о Карне. Ему надо отправить пилу для распиливания замка в питомнике, а самой получить синюю карту.



Один из героев в стандартных интерьерах космической базы.



Переключившись на Карне, подберем из трубы пилу, пойдем в питомник и распилим ржавый замок, висящий на чулане. По дороге придется прикончить ожившего неподалеку зомби. В кладовке возьмем перчатки и «противотриморфный» распылитель. Вернемся к вакуумной трубе и отправим пустой картридж, находящийся внутри распылителя, Мэтлок. Она, в свою очередь, поместит его в химический смеситель. Выбрав на компьютере Hydrochloric Acid, изготовим его и отправим обратно Карне. Перед тем, как отправиться дальше, лучше разместить Кензо в безопасном месте. А именно в его начальном воздушном отсеке. Проходя мимо вакуумной трубы (или зайдя в комнату директора), Кензо должен отправить электрощетку Карне.

Взяв электрощетку и распылитель, Карне быстро бежит в питомник, экономя патроны и минуя зомби, в отсек для отходов. Применяя распылитель на чудовище, висящее при входе, быстро входим вовнутрь и собираем все, что есть на трупе око-

Сержантские советы

Триморфы — мутанты, образующиеся при скоплении бактерий-палочек, овальных и спиралевидных. Сии мутанты представляют новый жизнеспособный организм огромной разрушительной силы. Радиус действия бактерий — до 10 метров, так что совместные действия персонажей возможны только на расстоянии от 10 метров и больше.

ло двери, а именно ружье с гвоздями, патроны и антитоксин. Теперь пошел отсчет реального времени. У вас 5 минут на все про все. Лучше перед схваткой с крабами сохраниться в химической лаборатории и сразу съесть антитоксин. Переключаемся на вновь найденное оружие и на выстрел снизу (правый CTRL), это удержит огромных крабов от впивания вам в голову. Теперь, отстреливаясь по дороге, подойдем к компьютеру, выберем Recycle и отключим огромный вентилятор. В этот момент проснется зомби, лежащий у двери. Удобнее всего убить его быстрыми точными ударами из пикколо прямо у компьютера, а затем, переключившись на другой пистолет, пригвоздить крабов к полу. После чего быстро пройти в вентилятор и почистить его электрощеткой. Вернувшись в комнату, не забудьте включить его обратно. Перед тем как выйти из помойного отсека, еще раз обыщите труп и возьмите тряпку в масле и коричневые растения. Там, где мы применяли распылитель, подберем респиратор и насос для велосипеда. Вернемся в воздушный отсек и передадим респиратор Кензо, а синюю карту — Мэтлок (если вы раньше этого не сделали) вместе с тряпкой и растениями, из которых можно приготовить «жизневосстанавливающий» состав. Кензо же передаст Мэтлок ключ MED (медицину препоручаем женским рукам).

Теперь отводим Карне и Кензо в безопасное место (либо в первоначальный отсек, либо в закуток, где пока нет зомби) и переключаемся на Мэтлок.

Выйдем из химической лаборатории, предварительно оставив в сейфе как можно больше ненужных вещей. Откроем синей



картой дверь. Это комната стерилизации 1. У лежащего здесь трупа очень много вещей: синяя и желтая карты (желтую можно сразу послать Кензо), зеленая карта от помещения № 1, ключ от сейфа, магнитофонная запись. Эта запись достаточно важна. В ней говорится о том, что в некотором воздушном отсеке есть небольшой секрет. К его двери нужно поднести скарабея и произнести имя или пароль. Вот так. Пройдем с помощью второй синей карты в смежный с медицинским отсек. Сам отсек открывается переданным ключом MED. Здесь с помощью компьютера приготовим обеззараживающий экстракт из плесени (антитоксин) и аптечку. Подберем на столе голубую карту, в сейфе — аптечку, еще немного плесени и изготовим еще антитоксина. Выйдя из медпункта, учтем, что для открытия соседней двери не мешает отверткой подвернуть шурупы. Пройдем дальше до Пикадилли (если зомби ожил, придется его убить) и затем направо до двери с болтающимся шнуром. Намотаем на него тряпку, пропитаем ее нитроглицерином и подожжем, не забыв при этом отбежать подальше. Внутри находится электрогенератор, для которого у нас уже имеется рецепторная панель, но для доступа к компьютерной системе генератора нам требуются отпечатки пальцев совершенно определенного лица. Вспомним, что когда Кензо заходил в душевую, именно там он узнал о рецепторных панелях из предсмертной записи одного из работников базы, лежащего около сейфов. Придется отпилить ему руку. Для этого передадим пилу (которой Карне распиливал замок) Кензо. Отпиленной рукой Мэтлок получит доступ к компьютеру, включит генератор и вставит в него новую панель. Все, теперь двери, дотоле закрытые, открываются.

Перед тем как отправиться на охоту за главным компьютером, Кензо должен раздобыть сдутую спаспадушку, респиратор, желтую карту и насос. Переключимся на Кензо и подберем желтую карту от комнаты, где стоит главный компьютер MOOD. Выйдем из красного отсека с болтающимся зомби и пройдем до двери напротив; справа от нее — комната с главным компьютером.

Сержантские советы

Акарак (Akarak) — древнее название Марса. Подземные исследования инопланетной жизни было решено назвать именно так. Но беспокоить прах давно умерших — дело опасное. Ящик Пандоры был не пуст. На свободу вырвались три вида трансформированных смертоносных бактерий: bacillus, coccus и spirillum. Обычно человека поражает только один вид, но если рядом находятся трое, инфицированные разными видами, происходит мгновенная реакция слияния. На свет появляется триморф. Поэтому девиз для желающих выжить: «Мое дело — сторона».

Можно по дороге свернуть в комнату № 2, поубивать двух зомби возле комнаты и двух внутри, за что получить еще немного па-



тронов из сейфа и пемзу из душа. В желтой комнате тут же надо надеть респиратор и применить к зияющему отверстию в стене оранжевую надувную подушку, надуть ее насосом и вуаля — путь к MOOD открыт. Теперь можно поговорить с компьютером о закрытых дверях (bulkheads). Он спросит пароль — ответьте: PARK LANE. Сев в кресло, вы попадаете в виртуальную реальность. Дверь из комнаты на свежий воздух открывается серебряным предметом, подобранным в комнате директора (его нужно применить к мандолине, стоящей у двери). На светло-зеленом камне нарисовано расположение дверей. Нажав коричневой палочкой на

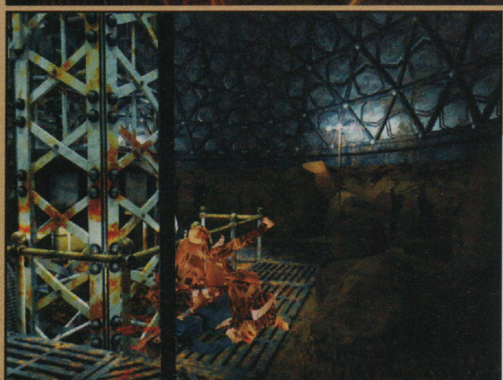
Советы

Другие безопасные места:
биологическая лаборатория,
бульвар Сан-Мишель (до отстрела болтающегося зомби),
химическая лаборатория,
спортзал (до отрезания руки),
кухня,
медпункт,
комната директора подземных работ (белая карта),
комната MOOD,
место около вакуумной трубы на бульваре Сансет,
при входе в Кремль (Kremlin entranceway),
комната директора проекта (радужная карта),
хранилища № 1 и 2 (storeroom 1, 2),
подъемник в Некрополисе (Necropolis Elevator),
алтарь (в нерабочем состоянии),
Арена.



СОВЕТЫ





Экономьте патроны. Основное оружие против зомби — мини-пистолеты пикколо (piccolo) и пистолеты диллингер (dillinger). Поскольку зомби оживают каждые пять минут, не стоит особо усердствовать в их уничтожении. Каждый из них убивается в среднем с 5-6 выстрелов в упор или с близкого расстояния из пикколо и одним точным ударом из диллингера. Иногда можно просто обойти ожившего мертвеца стороной — у каждого из них ограниченная область действия. А патроны попадаются не так уж часто. В комнате директора проекта находится автомат диабло (diablo, потом они появятся у всех трех членов экспедиции). У него не очень сильная убойная сила, но он незаменим при большом скоплении зомби: от него они разлетаются в разные стороны, как тряпичные



одну из точек, откроем все двери сразу (об этом вам скажет последующий видеоряд).

Затем переключимся кнопкой Enter (визуально нажав палочкой на стрелочку) на расположение дверей около триморфа. Видно, что одну заело, а другую мы можем закрыть. Переключившись по стрелочке на второго триморфа, видим, что можно две двери опустить или поднять одновременно (поднимем).

Теперь дело за Мэтлок. Хорошенько вооружившись, пройдем через комнату стерилизации на Бродвей и тут же повернем направо. Отстреливаясь от зомби, попытаемся прорваться на Уолл-стрит (там в сейфе есть патроны) и дальше, мимо решетки, в западню с триморфом. Примерный путь — это направо, направо, налево, налево, направо, направо, налево, направо. Откроем первую дверь западни. Аккуратно подойдем ко второй, затем повернемся к ней спиной и отойдем на максимальное расстояние, при котором еще можно управлять дверью, быстро откроем ее и вперед, обратно к первой двери (желательно успеть до триморфа). Быстро нажимаем на панель управления, и ворота смыкаются прямо перед носом у чудища. Теперь, переключившись на Кензо, закрываем вторую дверь. Один готов.

Помнится, когда Мэтлок пробегала по Уолл-стрит, перед самым отсеком с триморфом ей попался закрытый вентиляционный люк. Поэтому, переключившись на Кензо, передадим электрическую отвертку Мэтлок (ее он может подобрать, расстреляв болтающегося зомби на бульваре Сан-Мишель), она пролезет через вентиляционное отверстие в ангар для «Шаттла». Здесь тоже полно зомби. Без паники убиваем каждого по очереди и обыскиваем. В итоге обзаводимся серой картой, патронами разного калибра, на одном из ящиков лежат также сварочный аппарат и радио. Их можно сразу отправить Карне. Осмотрим «Шаттл» — для его управления требуются два человека, но мы, к сожалению, живем под девизом: «Будь по одиночке». По дороге обратно (пролезть через люк) зайдем в помещение № 1. У местных зомби имеется марсианский камень, записка о какой-то скульптуре и записка с паролем в цветах: красный, синий, красный, зеленый, желтый, синий. Теперь вернемся в медпункт и запасемся там аптечками и антитоксинами.

Переключимся на Карне и вернемся в его воздушный отсек. Пройдем в дверь напротив и откроем ее с помощью сварочного аппарата. Мы попадаем в заведение наподобие кофейни, где встречаем единственного оставшегося в более или менее здравом рассудке обитателя космической базы товарища Джона Фарра, именующего себя не иначе как Бен Ган, охраняющий сокровища капитана Флинта на необитаемом острове. На правах начальника экспедиции поговорим с ним обо всем и рассмотрим граффити на стенах. Одна из тем разговора — о лишнем радио, которое нужно отдать Бену. Кроме того, ему нужна пемза (ее Кензо нашел в помещении № 2). При необходимости переведите Кензо к ближайшей вакуумной трубе и передайте пемзу. От Бена же вы получите красную карту — пропуск в биологическую лабораторию. Передайте ее Мэтлок.

В качестве Мэтлок вернитесь на Пикадилли (если вы еще не там) и пройдите в биологическую лабораторию. Там обыщите вакуумную трубу, в ней находится магнитофон Маи Лин и карта в ее комнату (белая карта). Обыщите также труп женщины-биолога и возьмите ее магнитофон, патроны и аптечку. Перешлите белую карту Кензо. В центрифуге есть анализ крови Бена Гана. Там же можно сделать анализ крови на присутствие бактерий всех трех персонажей. Для этого им надо переслать пустые шприцы из медпункта.

Переключившись на Кензо и войдя в элегантную комнату,

Сержантские советы

Thule — секретная биоинженерная программа, проводимая на Марсе. Ее цель — создание дотоле невиданного бактериологического оружия. Здесь получила развитие псионическая биоинженерия — наука о паранормальных явлениях. Возможные результаты исследований — отделение тела от сознания, раскрытие секрета бессмертия. Kurakarak, древние обитатели Марса владели даром, который человечество тщетно пытается найти все время своего существования. Жители Марса рождались бессмертными. Человеку удалось лишь приоткрыть завесу их тайны.

открывающуюся белой картой (около болтающегося в прошлом зомби), подберите дьябло с пола и антитоксин в ящике стола. Применив к камину дистанционный пульт Spiritus (он находится в геологической лаборатории, открывающейся серой картой), достанем черную карту. Ее надо передать Мэтлок. Не мешало бы также сохраниться на местном





компьютере. Все имеющиеся патроны к дьябло, а также антитоксины и аптечки надо сосредоточить в руках Кензо. Убедитесь, что у него имеются также детский грузовик, магнитный искатель и пульт управления (желательно также максимально опустошить свой инвентарь, кое-что можно сложить в огромную вазу, в которой вы найдете иголку с ниткой). Вставьте магнитный искатель в машинку. Теперь Кензо может выйти на Мэдисон-авеню, пройти мимо своего забоя и дальше в открывшийся проход на Даунинг-стрит (прямо, два раза налево и два раза направо). Здесь в ящике находится зеленая карта от помещения № 3, отвертка, патроны для пикколо и дьябло. Теперь продолжим путь вниз по коридору до помещения № 3. Откройте его с помощью найденной карты. Здесь главное — не приближаться к триморфу. Аккуратно пройдите к трупу и соберите все, что у него имеется. Также можно дистанционно управлять вакуумной трубой — пошлите вилку резонатора, после чего вернитесь обратно к стене и переключитесь на Мэтлок.



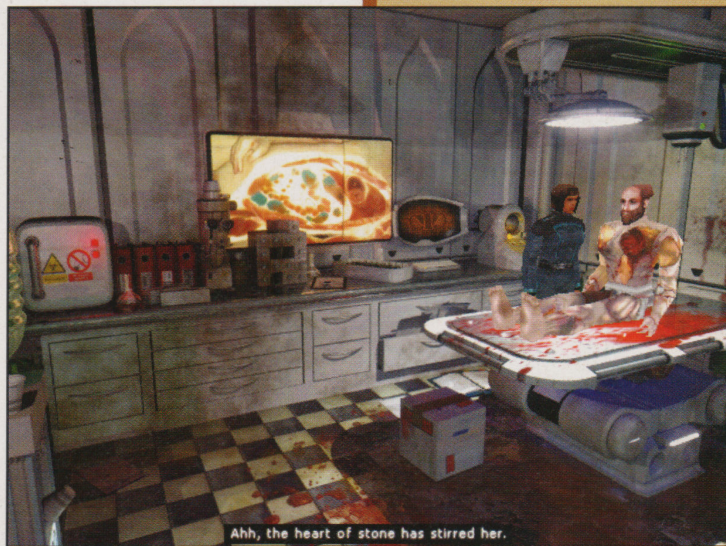
С этого момента в игре появляются новые чудища-крикуны. Их убойная сила равняется одной пятой вашего полного здоровья. Поэтому действовать надо быстро и целеустремленно.

В качестве Мэтлок, подобрав вилку из вакуумной трубы, покиньте биологическую лабораторию и пройдите в комнату с серой картой. Это геодезическая лаборатория. Здесь находится огромная статуя, которая может поглощать звуки. Сначала обезвредьте зомби, загородившего дорогу. Теперь подойдите к камню справа около резца. Здесь должна появиться опция «Открыть ящик». Достаньте из него камень и примените его к скульптуре. Кроме того, у вас в инвентаре должно быть еще два марсианских камня (один — из вакуумной трубы в химической лаборатории, а другой из помещения № 1). Поместите их оба в резак и, выбрав на компьютере Rock cutter, придайте ему цилиндрическую форму. Теперь примените к статуе все три имеющихся камня. К сожалению, ничего не получается — нужен еще один камень. Выберите на компьютере опцию Rover и запустите его в квадрат С-6. Через некоторое время машинка вернется с добычей. Опять придайте ему форму с помощью тесака и примените к скульптуре. А напоследок примените еще и резонаторную вилку. На местном компьютере почитайте информацию о триморфах (пароль Terra).

Подберите пульт дистанционного управления (Spiritus) у соседнего зомби и вернитесь в биолабораторию. Возьмите на заметку замечание Мэтлок насчет того, что у местных зомби снесло голову. Вред, причиняемый воем, теперь резко пойдет на убыль. Спрячьтесь в лаборатории и переключитесь на Кензо.

Он должен находиться в помещении № 3 рядом с триморфом. Примените к машинке магнитный искатель, найденный в проекторной и, управляя дистанционно, загоните его в дыру за чудищем. Спектрометр сам прицепится ей на бампер. Теперь надо изловчиться пробежать в соседнюю с чудовищем дверь до того, как оно нашинкует вас в капусту. Перед этим запаситесь картой от помещения № 4.

Бежим прямо до следующей двери, потом налево и направо, выбираем дверь, которая левее и выходим на свежий воздух. У одного из здешних трупов в руке пистолет, надо на ходу выстрелить в него и выбить из рук диллинго. У трупа, лежащего



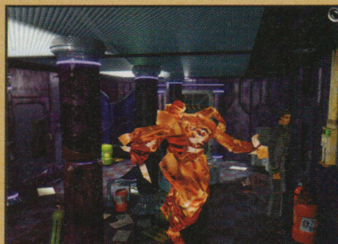
около двери — ключ от хранилища № 1 . Оно находится в том же лабиринте, откуда мы только что вышли (направо, налево, налево). В ней — чемоданчик с кодом. В качестве кода используйте личный шифр Кензо (3172). Вы найдете оружие против приведений: псионару, псионы и крюк, с помощью которого открывается дверь на улице. Через нее можно вернуться обратно к помещению четыре. К сожалению, с картой к этому помещению, хотя она у нас и имеется, что-то не так.

Поэтому переключимся на Мэтлок, выйдем из медпункта к Пикадилли и пройдем дальше прямо, пока не дойдем до двери с синей картой (это комната стерилизации 2). У рядом лежащего трупа совершенно случайно имеется скарабей. Пройдем дальше, пока не уткнемся в дверь с черной картой. Судя по схеме помещений, здесь кончается жилая

СОВЕТЫ



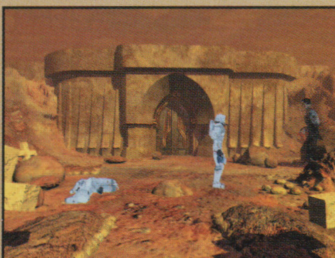
куклы. К сожалению, против самых больших тварей — триморфов — оружие появляется ближе к концу игры. Это пистолет-распылитель (flare gun). А до того момента их можно победить только хитростью. От отпрысков триморфов — маленьких триморфиков, помогает пистолет, стреляющий гвоздями. У него нет особенного предназначения, поэтому его можно использовать и против зомби. И наконец, самое хитрое оружие — псионара (psionara). Оно предназначено для борьбы с привидениями, и пользоваться им может только Кензо. Слишком усердная пальба из псионары отнимает у стреляющего много здоровья. Так что либо расправляйтесь за несколько выстрелов, либо глотайте аптечки в процессе.



Советы



По ходу игры придется постоянно натыкаться на двери, к которым требуются карты доступа всех цветов радуги, поэтому дабы не забыть, кому какая предназначается (тем более, что карт одного цвета обычно несколько штук), по возможности сразу передавайте найденные карты тем товарищам, которым они нужнее.



В принципе у каждого из трех персонажей в бардачке имеется карта местности, нарисованная от руки. Но она настолько не показательна и мало привлекательна (даже нет привычного индикатора-огонька, по которому сразу можно определить свое местоположение), что единственный способ узнать, где ты примерно находишься, — это подойти к ближайшему сейфу и заглянуть в него. Рядом с содержимым сейфа обычно написано, где он находится. К примеру, сейф на Мэдисон-авеню или сейф на Паркленд-стрит. Кроме того, там не обозначены лабиринты Некрополиса.

При переправке вещей надо помнить, что для освобождения вакуумной трубы нужно совершить полный цикл «отправка-получение» для каждого

часть базы. Вернемся в Химическую лабораторию или в медпункт (лучше именно туда, потому что там еще остались свободные сохранения). Все это было проделано для того, чтобы убить триморфа у медпункта (эта честь выпала Мэтлок), быстро прикрутите панель отверткой и спрячьтесь в дверях медпункта, пока он будет пробегать мимо. Затем пробегите в открывшийся воздушный отсек и, пройдя через комнату обеззараживания к двери наружу, примените к ней жука и книгу, найденную в библиотеке (ее вам должен передать Карне). В ней подчеркнуто то место, где говорится о скарабее. Прочитав книгу два раза, дождитесь сообщения о том, что воздухосборник откроется через 5 секунд и быстро бегите к двери в дезинфекцию. Встав сбоку, откройте ее и впустите триморфа (все надо делать до истечения 5 секунд), а сами быстро скройтесь за дверью. Вам покажут приятную картинку гибели второго чудища. Потом не забудьте вернуться в отсек и подобрать болт-бластер. Теперь можно идти в дверь с черной картой — Некрополис. У трупа у двери — лазерный скальпель и патроны от диллинго. Болт-бластер у нас имеется, а вот патронов к нему пока нет, так что расправиться с местным триморфом не получается.

Через вентиляционный люк в комнате с белой картой Мэтлок может пролезть в комнату директора проекта (радужная карта). Для этого необходимо удостовериться, что Кензо поднял двери с помощью камня в виртуальном саду и остался там стоять. Тогда в нужный момент он сможет спасти Мэтлок, закрыв двери перед носом ползущего за ней триморфа. Через вентиляцию мы попадаем в комнату директора проекта (радужная карта). У лежащего здесь трупа — радужная карта и аптечка. На коврике на полу — ключ от ящика стола. В нем пароль для основного сейфа. Из записи Джудит Хароуэй мы узнаем, что на базе погиб сын Карне. Так что дальнейшее расследование в этой комнате — его дело. Передадим ему радужную карту. После того, как Карне с помощью компьютера открыл дверь в Кремль (вторая дверь, для которой требуется радужная карта), отправим его туда.

Здесь находится два сейфа. Код к главному — 3471, в нем линзы. Код ко второму — у одного из местных зомби на магнитофонной ленте (0756). В нем — болты для болт-бластера. Подойдем к компьютерам и применим к абстрактной картине спектрометр. Из полученной таблицы видно, что желтому соответствует число 5637. Запомним также расположение цветов на картине. Это пригодится в черно-белом помещении, о котором говорится в записке от мистера Оба (Mr. Oba).



Чтобы включить компьютер, нужен второй человек. Подгоните Кензо с пугачом (pop-gun) к комнате, поставьте Карне около выключателя, а Кензо — на безопасном расстоянии у входа в помещение. Выстрелите из пугача — Карне автоматически нажмет кнопку. Компьютер включен. Карне получит сообщение из Некрополиса с паролем к лифту (erebus). Кроме того, почитайте информацию об обитателях Марса (kurkarak — пароль geist) и об thule (пароль Wormwood — берется из цитатки из Библии).

Сержантские советы

Последствия вулканизма на Марсе — органические образования (Pit Chamber). Энергия вулканов использовалась для снабжения электричеством всего Некрополиса. Если потревожить хоть одно звено этого механизма, вся вулканическая система взорвется. У трещины в Pit Chamber давление магмы максимально.

Отправим Мэтлок в Некрополис, выдав ей патроны для болт-бластера, линзы и ремень от велосипеда. Войдя в Некрополис, убейте зомби (скальпель и патроны для диллинго). Далее расправьтесь с триморфом и возьмите в коробке взрывчатку и детонатор. Применив к лифту ремень от велосипеда, спустимся вниз и оденем контактные линзы, найденные в Кремле. Сразу посветлеет. Пройдем прямо и правее. Местность называется Pit Chamber. В сейфе — патроны для пикколо и диллинго, гвозди, пароль для входа в хранилище № 2 (5748, дверь в Кремле) и гаечный ключ. Пароль передадим Карне. В хранилище № 2 — куча патронов, аптечек. Пройдем дальше вокруг котловины вулкана и осмотрим трещину. В нее можно заложить найденную взрывчатку. Но сделать это должен Карне, и много позже. А пока пройдем дальше в направлении Арены. По дороге нам попадется зомби-привидение. Тут становится понятно, что Мэтлок — неподходящий персонаж для разгуливания по подземелью. Поэтому передадим управление Кензо.

Попав на Арену, обследуем генератор, подвинтим его кабель гаечным ключом. Зайдем в лачугу поблизости. Здесь на столе красная карта, неработающий ноутбук и записка (Chorus). В сейфе № 2 на улице — артефакт. Патроны и аптечка. Наша цель — почи-

нить компьютер, точнее, его зарядить. Пройдем дальше к обелиску. В сейфе № 3 — разряженная батарея, аптечка, оружие. Вернемся на Арену, положим батарейку в маленький ящик генератора и достанем уже заряженную батарейку. Положим ее в компьютер и почерпнем полезную информацию о вулканизме (пароль Hammer), о саркофаге, мембране и других приятных вещах.

Пройдем к обелиску. Аккуратно приблизившись к нему слева и не потревожив беснующегося триморфа, положим на обелиск артефакт. После того, как триморф зарядит его своими ударами, убьем чудище и возьмем заряженный артефакт — хорус (chorus). От обелиска дороги разветвляются — одна ведет к раскопкам, другая — к алтарю. По дороге к алтарю вам попадется сейф № 4 с патронами. Пристроим на алтарь заряженный хорус и зеленую карту от помещения № 4, не забыв отбежать подальше. Заберем готовую карту, но только когда алтарь стоит на месте. Теперь можно либо самому сходить в помещение № 4, либо поручить это Карне.

В этом помещении — все как в черно-белом кино. У нас есть записка от мистера Оба, содержащая цветовой шифр от сейфа. Но как узнать, где какой цвет на панели сейфа? В другом углу комнаты имеется абстрактная картина, подобная той, что стоит в Кремле, значит, и цвета совпадают. Таким образом, на панели цвета располагаются сверху вниз в следующем порядке: желтый, зеленый, красный, синий. Наберем: красный, синий, красный, зеленый, желтый, синий. Теперь можно открыть сейф кодом желтого цвета (5637). В нем пароль для входа в Воздушный отсек № 5 (9689). Это дело Кензо, потому что перед отсеком висит зомби-привидение.

Пройдя через отсек и надев скафандр, выйдем на кладбище. Здесь подберем песочные часы, псионы и патроны для дьябло.



Из псионары убьем привидение и возьмем у него красный песок и аптечку. Она нам понадобится при выходе из отсека № 5. Сделаем каменное сердце, поместив песок в песочные часы и применив их. Теперь нам нужно превратить каменное сердце в живое.



● *Интерфейс в виде тамагочи. Сильно попахивает снаряжением репликанта из Blade Runner.*

После того как мы вошли на кладбище, открылась дверь на кухне, за которой раньше стоял Бен Ган. Отправимся туда и подберем его голову. К сожалению, ее нельзя переправить в биолабораторию, так что придется прошагать с ней через все лабиринты. Применив голову к трупу в биологической лаборатории, передадим полномочия Мэтлок. Она воспользуется иголкой с ниткой и каменным сердцем (все это надо применить к трупу). Он оживет, и вот вам настоящее сердце. Скажу сразу, оно нужно для получения специального противоядия.

Следующий шаг — получение этого самого противоядия. Пройдем к королевской усыпальнице (Regal Tomb, второе ответвление от обелиска). Здесь стоит огромный экскаватор. Примените кран



(он работает только после починки генератора на Арене) и используйте панель управления. При этом второй человек должен использовать гидравлическую платформу. Далее примените лебедку, спуститесь и разрежьте скальпелем грудь инопланетянина. Шприцем откачайте драгоценную жидкость (milk blood). Чтобы разрезать мембрану и получить доступ к груди, нужно поместить в нишу (niche) живое сердце.

Противоядие изготавливается в биологической лаборатории. Поместите молочную кровь (milk blood), взятую у марсианина, в центрифугу. Выберите на компьютере John Farr (это может сделать только Мэтлок) и запустите центрифугу, откройте центрифугу, возьмите противоядие.

Теперь единственное, что осталось злополучным героям, — бежать без оглядки из этого ада.

Каждый глотает по противоядию. Затем Карне должен, применив детонатор к взрывчатке, разместить это дело в трещине (Pit Chamber) и бежать оттуда сломя голову. Взрыв состоится по истечении 5 минут. Кензо и Мэтлок в это время должны разобраться с управлением «Шаттла». Карне, пробегая мимо панели управления в ангаре с «Шаттлом» (на северо-западе ангара), включает ее, и побег можно считать успешным.

Игра закончена, но... Да, слишком много «но». MG

СОВЕТЫ



предмета в отдельности. Если вещь (или вещи), отправленная одним из персонажей, не была тут же подобрана получателем, то третий персонаж не сможет отправить посылку, пока предыдущая не получена. Когда надо срочно что-то отправить или быстро получить, это очень тормозит все дело и приводит к летальному исходу. А сохраняться, как это ни прискорбно, можно только в игре «Убей марсианина».

Добравшись живым до очередного компьютера и сохранившись, не забывайте заглянуть в папку LOCAL. Ее содержимое меняется от компьютера к компьютеру. Прочитав полезную информацию, вы добавляете тему для разговора с MOOD, и она каждый раз сообщает какой-нибудь пароль для открытия файлов в папке RESTRICTED, содержимое которой тоже меняется от компьютера к компьютеру.
Вот некоторые пароли для чтения закодированных файлов, сообщаемые MOOD:
Geist (для компьютера в Кремле),
Trident (для компьютера в биолаборатории),
Hammer (для ноутбука, найденного на Арене),
Wormwood (для компьютера в Кремле),
Field (для компьютера в библиотеке),
Terra (для компьютера в геолаборатории).



CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

СИМУЛЯТОР

The Sims: Livin' Large



Перед тем, как что-нибудь делать, настоятельно рекомендую сохранять игру, чтобы потом не пришлось ее переустанавливать и начинать сначала.

Совет первый. Читерский. Во время игры наберите следующие строки:
rosebud
!;!;!;!;
После этого при каждом нажатии на кнопку с восклицательным знаком вы будете получать 1000 симовских долларов.

Совет второй. Тактический. При продвижении по карьерной лестнице часто ощущается нехватка друзей семьи. Для того чтобы этого избежать, постройте побольше домов в районе и заселите их большим количеством соседей. Тогда люди к вам сами будут приходить и не придется тратить время на вызов их по телефону. Не забудьте, кстати, поставить в соседние дома телефоны.

ACTION

MDK 2

Читы набираются в консоли, которая вызывается тильдой.

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) — режим Бога.
mdkNewGame(1,12) — перейти на уровень 1
mdkNewGame(2,12) — перейти на уровень 2



mdkNewGame(3,12) — перейти на уровень 3
mdkNewGame(4,12) — перейти на уровень 4
mdkNewGame(5,11) — перейти на уровень 5
mdkNewGame(6,8) — перейти на уровень 6
mdkNewGame(7,11) — перейти на уровень 7
mdkNewGame(8,8) — перейти на уровень 8
mdkNewGame(9,13) — перейти на уровень 9
mdkNewGame(10,7) — перейти на уровень 10 (**Final**)
mdkNewGame(11,1) — перейти на уровень 10 #1 (**Special**)
mdkNewGame(12,1) — перейти на уровень 10 #2 (**Special**)
GodDebugToggle() — еще один режим Бога (для отмены наберите еще раз).

RPG

Vampire The Masquerade — Redemption

Запускайте игру с параметром командной строки "**-console**". Это, может выглядеть например, следующим образом: «**C:\Vampire\vampire.exe -console**». Во время игры консоль вызывается тильдой и в нее вводятся коды.

god 0/1 — 1=включить режим Бога, 0=выключить режим Бога.
cash # — заполучить деньги в размере #.
dropcash # — уменьшить деньги на #.
xp # — увеличить **XP** на #.
freecasting 0/1 — кастование **disciplines** без крови, 1=включить, 0=выключить.
ai — отключить **AI** у ваших врагов и членов партии.
addalldisciplines # — увеличить **disciplines** на #.
revive — все здоровье (можно применять и после смерти).
freeammo — вам больше не понадобятся патроны.
killme — смерть (чит **revive** не поможет).



totals — вывод текущей информации (**XP, Gold, etc**).
addthing # — создать **item** # (например **Vitae, Dagger** и т. д.).
advancement — вызов окошка **Advancement**.
framerate 0/1 — 1 = показать частоту кадров, 0 = отмена.
poisonme — отравиться.
diseaseme — заболеть.
damageme — причинить самому себе телесные повреждения.
whereis — показ статистики локации.
maxfps # — установка максимального значения **FPS**.



freeze — заморозка тела, но способность передвигаться при этом не утрачивается.
pause — пауза.
resume — отмена паузы.

Примечание: каждый чит может относиться к любому члену партии — просто перед вводом кода кликните на одном из ваших персонажей.

Deus Ex

Откройте файл user.ini, находящийся в папке deusex\system и замените все встречающиеся строки '**t=**' на '**t=talk**'. Запускайте игру и жмите t. Снизу появится строчка, начинающаяся словом '**Say:**', куда можно что-нибудь ввести. Удалите это слово и смело набирайте коды. Для активации возможности использования читов наберите следующую строку:
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True

А вот и сами коды:
god — режим Бога.
invisible — невидимость.
iamwarren — включить **EMP Field**.
allskillpoints — полный набор скилпоинтов.
allweapons — все оружие.
allammo — полный комплект патронов.
tantalus — убить текущую цель.
opensesame — открыть дверь.
legend — секретное меню.
allhealth — восстановление здоровья.
allenergy — вся энергия.
allcredits — 10 000 кредитов.
allimages — все картинки.
summon X — получить **item X** (вместо **X** — название).
spawnmass — вызвать кучу монстров.

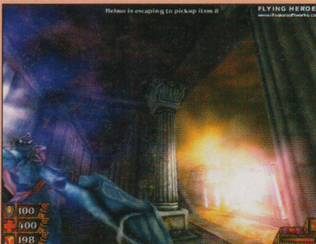
MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Flying Heroes

OMMALLUF — все патроны.
HTLAEHLLUF — восстановление здоровья.
ANAMLLUF — восстановление маны.
TSOOBERIF — огненный выстрел (**Fire Boost**).
RATSLATEM — железная звезда (**Metal Star**).
RETROPELET — телепортер.
LERRABSAG — **Gas Barrel**.
SENIMEX — **Xemines**.
SENIMGA — **Agmines**.
ELBISIVNI — невидимость.
NIARDICA — кислотный дождь (**Acid Rain**).
NODDEGAMRA — армагеддон (**Armageddon**).
DUOLCHTAED — облако смерти (**Death Cloud**).
ERIFLLAF — **FallFire**.
LLABERIF — огненный шар (**Fireball**).
LLABECI — ледяной шар (**Iceball**).
HSALF — вспышка (**Flash**).



Daikatana

Запускайте игру со следующим параметром командной строки: **'+set console 1 +set cheats 1'**, после чего в самой игрушке жмите тильду (~) и набирайте коды.



god — режим Бога.
health # — увеличить здоровье на # (значение может быть и больше ста).
weapon_give_# — получить оружие за номером # (1 — 10).
massacre — убить всех врагов на уровне.
notarget — невидимость.
noclip — прохождение сквозь стены.
cheats 0 — отменить читы.
cam_toggle — изменить положение камеры.
cam_nextmon — сфокусировать камеру на монстре.
screenshot — снять скриншот.
g_unlimited_ammo 1 — неограниченные патроны.
rampage — режим Rampage.

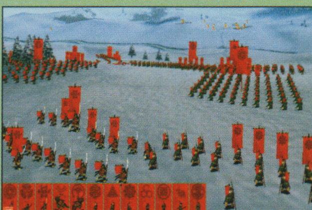
СТРАТЕГИИ

Ground Control

В главном меню одновременно жмите M, S и V. Эта операция выведет на экран консоль, в которую надо ввести читы.
console — позволяет вызывать консоль клавишей '~'.
god — режим Бога для всех юнитов.
notgod — отменить режим Бога.
gimme maps — можно играть все миссии в меню **Custome Game**.
flashlight — режим **Flashlight**.
from massive with love — смешные текстуры.
the new generation of rts-games — в меню Custom Game появится новая секретная миссия.

Shogun: Total War

Во время игры набирайте коды:
.matteosartori — открыть карту.
.daggins — то же самое.
.muchkoku. — неограниченный **KoKu**.
.conan. — попробуйте сами, что-то происходит с процессом строительства.



ACTION

Half-Life: Opposing Force

Загружайте игру со следующими параметрами командной строки: **hl.exe -dev -console -game gearbox,**
после чего в самой игре жмите тильду и набирайте один из следующих кодов.

/god — режим Бога.
/impulse 101 — полный комплект патронов ко всем видам оружия.
/noclip — прохождение сквозь стены.
sv_gravity [значение от -999 до 999999] — установка гравитации.
/give [вещь] — получить любую [вещь].
/give weapon_[оружие] — получить любое [оружие].
/give ammo_[патроны] — патроны и есть.
/map [уровень].

Оружие
Используйте следующие названия для чита **/give weapon_**[оружие]. Сначала указано название пушки, а потом слово, которое необходимо ставить вместо [оружие]:

.357 Magnum — 357
9mm Assault Rifle — 9mmar
9mm Handgun — 9mmhandgun
Crossbow — crossbow
Crowbar — crowbar
Desert Eagle — eagle
Displacer — displacer
Egon Gun — egon
Gauss Gun — gauss
Grapple — grapple
Hand Granate — handgrenade
Hornet Gun — hornetgun
Knife — knife
Laser Tripmine — tripmine
M249 SAW — m249
M40A Sniper Rifle — sniperrifle
Pipewrench — pipewrench
Rocket Thrower — rpg
Satchel Charge — satchel
Shock Rifle — shockrifle
Shotgun — shotgun
Snark — snark
Spore Launcher — sporelauncher

Патроны
Используйте нижеследующие названия для чита **/give ammo_**[патроны]. Сначала указано название пушки (к которой патроны), а потом слово, которое надо набирать вместо [патроны].

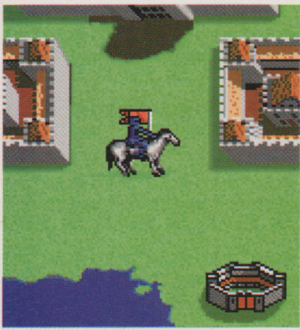
.357 Magnum — 357
9mm Assault Rifle — 9mm
9mm Handgun — 9mm
Crossbow — crossbow
Egon Gun — egonclip
Gauss Gun — gaussclip
M249 SAW — 556
M40A Sniper Rifle — 762
Rocket Thrower — rpgclip
Shotgun — buckshot
Spore Launcher — spore

И наконец, кодовые названия уровней (вместо [уровень]):

ofbooto
ofboot1
ofboot2
ofboot2
ofboot3
ofboot4

of0a0
of1a1
of1a2
of1a3
of1a4
of1a4b
of1a5
of1a5b
of2a1
of2a1b
of2a2
of2a3
of2a4
of2a5
of2a5b
of3a1
of3a1b
of3a2
of3a3
of3a4
of3a5
of3a6
of4a1
of4a2
of4a3
of4a4
of4a5
of5a1
of5a2
of5a3
of5a4
of6a1
of6a2
of6a3
of6a4
of6a4b
0f6a5
of7a0

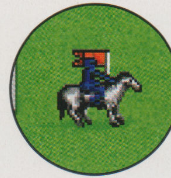




Константин Инин

НЕПОВТОРИМАЯ ГЕНИАЛЬНОСТЬ





King'Bounty и серия Heroes of Might & Magic

Дело было так

Те, кто играл в King's Bounty, точно знают, что Heroes — это King's Bounty 2. Притом, что структурной похожести в них — практически ноль. Уникальный случай: не похожи, но все равно — это такой специальный сиквел. Сиквел наикультовейшей вещи — одной из главных игр начала 90-х.

Соответственно помнят ее только игроки с, эдак, 7–8-летним стажем. Вот давайте вместе и вспомним.

Для начала попугаем любителей технологий: игра была 320*200 в 256 цветов. Безумной красоты была вещь. Нечеловеческой. Приводила в восторг, показывалась окружающим как нечто абсолютно запредельное. Ну как сейчас картинки из Halo. Вот такое можно на компьютере. Страшное дело — стиль Warcraft 2. Нарядные огры и эльфы уже много лет помогают игроку забыть о технических аспектах движка. Age of Wonders не была нарядной — и какой ужас получился.

Теперь к делу. Раз уж взялись идти в обратной хронологии, так и скажем: King's Bounty — это путешествия отдельно взятого героя, которые рассмотрены более детально, чем в Heroes; причем сам герой, очевидно, существенно более значим для игры, потому что это и есть мы. Наша основная цель — найти тот самый артефакт, который в «Героях» стал просто придатком геймплея, раскрыв определенным образом (вовсе не с помощью обелисков!) заветную карту сокровища. О счастливые времена отсутствия multiplayer'а!

Итак, у нас есть герой, под руководством которого находятся те же, что и в Heroes, монстры — пять групп — и окружающий враждебный мир. Карта прикрыта 25 квадратиками, восемь из которых снимаются по нахождении разбросанных на карте артефактов (для привыкших к легкой жизни: артефактов тоже 8, а не безумная туча), семнадцать — по одержании победы над одним из злодеев. Злодеи живут в замках, у каждого есть более или менее фиксированных размеров и состава армия. Тот, кто играет не в первый раз, знает, от какого гада чего ждать, — тем паче и карта всегда одна и та же, меняется только разброс злодеев по замкам.



Бой ведется по системе, в принципе похожей на «геройскую», но с одним принципиальным отличием: сначала ходят все наши войска, потом все войска противника. Точнее, все оставшиеся войска противника. Время на выполнение глобального задания ограничено: в зависимости от уровня сложности на все про все дается от 200 до 900 дней. День — это несколько ходов; скорость «течения времени» зависит от того, по какой почве вы перемещаетесь. Вроде бы как в Heroes, но только это самое общее ограничение времени делает скорость перемещения параметром более чем значимым. Самое страшное место — пустыня, где на одну клетку уходит один день, — это такое проклятье King's Bounty. Ужаснее пустыни не бывает: экран перешел — 5 дней из 200 пропало. До сих пор вздрагиваю при одной мысли, отложилось.

Уже понятно, что игра в целом совсем не Heroes: лишь герой один, экономической же части нет вообще. Теперь разберемся в более мелких отличиях. Основная «полевая» особенность — та, что стационарные в «Героях» кучки монстров в King's Bounty за тобой гоняются. Процесс перемещения по карте ни в коей мере не является бездумным передвижением от ключевой точки к ключевой точке. С бродячими монстрами, как и в «Героях», справиться не всегда просто, так что приходится маневрировать. Ситуация очень сильно осложняется все тем же ограничением времени. Сделать круг, отступить к замку, убежать от монстра можно. Правда, куда бежать? По-хорошему, надо либо добраться до лодки, либо отступать до ближайшего места заправки монстрами, а с ними проблема, о которой будет сказано чуть ниже. Вкратце может получиться так, что идти надо будет далеко. В результате теряется иногда и не день, а два-три. Дальше следующий фокус: мир разбит на четыре континента, на перемещение между ними тратится остаток текущей недели. Недели по пять дней, то есть оставшееся время округляется вниз, до кратного пяти. Выпавший день, если он случился по дороге к лодке, — а перемещаются между континентами только в лодке, — может привести



Вот он — экран, на котором разворачивались все сражения в King's Bounty.

к потере еще четырех дней. Нет, конечно, на easy с его 900-ми — это ерунда, но кто же играет в King's Bounty на easy?

А путешествовать между континентами необходимо: проблема с заправкой монстрами заключается в том, что в течение первой половины игры основным источником пополнения армии является исходный замок, в котором — и только в котором — живет наш король и в неограниченном количестве водятся войска. Все остальные места: хатки, в которых водятся эльфы, друиды, варвары и пр., исчерпываются очень быстро и не фига не возрождаются в начале недели. Те «недели сусликов», которые в «Героях» приводят к удвоению прироста какого-нибудь монстра, в King's Bounty определяют сам факт такого прироста. Не было тролльской недели — пустыми и осиротевшими стоят тролльи хатки. Вот так вот.

Сыны отечества

Разговор плавно, но неизбежно переходит к основному элементу King's Bounty — армии. Раз нет проблем с постройкой и проблем с координацией разбежавшихся героев и разбросанных замков, то уж с армией-то точно должен быть геморрой. Так и что вы думаете? Он таки есть!

Во-первых, как уже было сказано, армию еще надо где-то набрать. Случайная потеря все тех же эльфов — и надо пересматривать общий состав, поскольку новых в достаточном количестве набрать негде, а вопросы морали очень и очень ощутимы. Если друидов повести в бой рядом со скелетами, то low morale выразится не в возможных пропусках хода, а в постоянном и сильном снижении эффективности атаки. То есть могучий отряд превращается в такую туфту, что больно смотреть.

Второе. Размер армии строго органичен одним показателем — leadership. Это основной параметр вашего героя, который может расти по ходу игры и который определяет, сколько единиц каждого рода войск будет подчиняться вашим командам. Если, не дай Бог, размер какой-то группы превышает максимум — нанять больше нормы вам не дадут, но может, скажем, кто-то присоединится — то начинается бунт прямо на поле боя. Мало, как правило, не кажется никому: взбунтовавшаяся группа априори сильнее любой другой вашей группы просто потому, что те находятся в рамках лимита, а она за эти рамки вылезает. Но это так, побочные моменты; основная мысль заключается в том, что даже если вам удастся в самом начале разжиться большим количеством денег, это вовсе не значит, что вы сможете проходить бой за боем с явным численным перевесом. Вам просто не разрешат нанять слишком много войск. Leadership может расти в первую очередь за счет сбора тех самых хорошо знакомых по «Героям» сундучков. Либо деньги, либо leadership. Именно здесь, кстати, скрывается ответ на вечный и весьма разумный вопрос: «Почему раздача денег крестьянам добавляет опыта?». Никогда не задумывались? Так вот, не опыта не разу, а авторитета. Исторические наслоения.

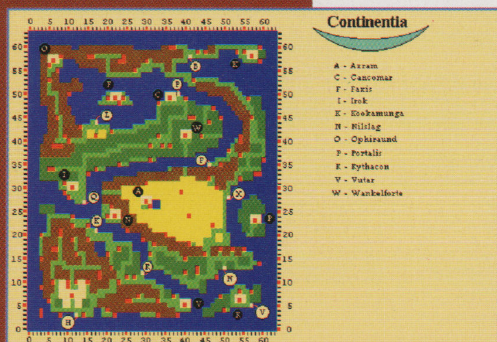
Момент третий, тоже весьма радостный. Если еще не очевидно, уточню: деньги в игре есть. Кроме найма войск, они уходят на этих самых войск содержание — раз в неделю. Если денег не хватает, то недополучившая группа в полном составе самораспускается. Поясняю: потом и кровью, тринадцатью ходками до хатки, отчаянным накоплением денег собранная, не поддающаяся никакому

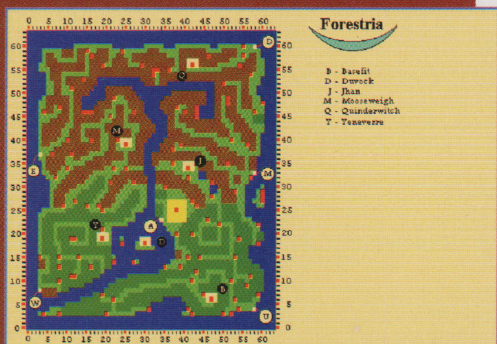
Ты помнишь, как все начиналось?

Эта серия и эта рубрика как нельзя больше подходят друг другу. 8 лет абсолютной народной любви — абсолютной в том числе с точки зрения массовости: ведь если к тем, кто очень любит «Героев», добавить тех, кто в них хоть пару раз играл — ну вот вам и геймерское сообщество. Процентов 95%. Все новички тоже рано или поздно знакомятся с игрой и не надолго заболеют этим абсолютно сумасшедшим, полностью захватывающим и бесконечным времяпрепровождением. И потом с каждой новой серией, уже считая себя весьма опытной публикой, кривятся, говорят, что за нововведения надо убивать, что идея себя исчерпала, что нельзя же снова тратить часы — причем теперь еще больше часов, потому что карты опять стали в два раза больше... И честно отыгрывают положенные две недели. То есть, конечно, исключения есть. Бывает, люди и вообще в игрушки играть перестают.

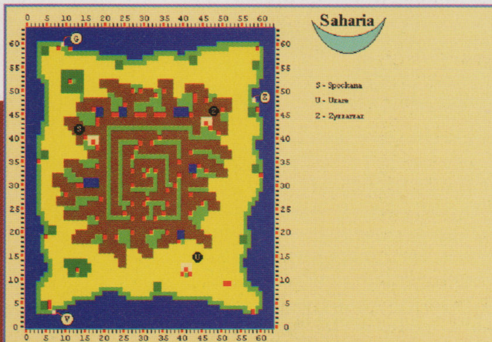
Фирма «Бука» довела ситуацию до логической законченности, локализовав третью серию «Героев», не договорившись о продолжении Armageddon's Blade из-за технических вопросов и таки убедив буржуев в том, что у нас можно разрешить все технические вопросы нашими, российскими путями — и выпустила продолжение Shadow of Death. Игра стала окончательно народной, поскольку даже самым ленивым перестал мешать неродной язык, — игра превратилась в локальный и практически вечный хит. Народ рубится увлеченно, самозабвенно и помногу, и мало кто знает, как это все начиналось...

Карта открывалась по мере вашего продвижения по миру.









Год, кажется, 1990-средний

Подавляющее большинство моих знакомых в первую часть не играло. И даже не представляет, насколько все было по-другому. Если кто видел, давайте вспомним.

Прежде всего, существенно меньшее количество фишек на природе — это вам не количество монстров, это геймплей меняет. Были фонтан удачи, какой-то модификатор морали, мельницы, штуковина, которая дает штуку экспы на халяву — вы извините, как в третьих «Героях» она называлась, я не помню, я ее с первых gazebo зову. В третьих — это какой-то circle. Считайте, все. Не сказать, чтобы переходы были унылыми — карты были поменьше в разы, но геймплей чуток другой.

Потом еще магия. Никакой маны не было — knowledge определял, сколько штук заклинаний вы можете взять с собой. Соответственно shrine'ы с заклинаниями, стоящие на улице, были архиважными штуками: место затаривания спеллом — ключевая вещь в магических действиях. Кстати, и героем с маленьким knowledge'ом особо не покастуешь. Одно дело — ману восстановить: кликнул правой кнопкой на синенькой бутылочке — и все. Другое дело — пилить через полкарты за новой порцией из двух заклинаний. Потому что больше выучить не получается. И это правильно: если ты барбариан — играй, как барбариан. Ужасно, правда, неудобно (и хорошо, что устранено), но правильно.

Здания в замке — джентльменский набор. Практически только набор монстророжалок и кузница какая-нибудь. Все. Деньги даются фиксированно, деревню в город не превратишь, в городе статую не построишь. Будьте проще.

Никаких секондари скиллов. Это тоже к вопросу о простоте.

Графика такая, что после выхода Heroes 2 все плевались. Поле во вторых стало больше, монстров осталось то же количество, но они резко уменьшились в размерах. Раза в два-три. Конечно, технически все было совершеннее, однако казалось очень некрасивым. Потом привыкли. Привыкли и к новым замкам, впрочем с картинкой замка в «Героях» всегда было хорошо: в каждой следующей серии этот пейзаж снова кажется небесно красивым.





Иными словами, «Герои» первые были другими. Заметно другими. В вышедших вторых не просто всего было больше — они отличались. И отличия были быстро признаны удачными, и успех был закреплен развитием идей в третьих, но никто не говорил, что первые были хуже. Они были другими, и их продолжали любить даже после выхода последователя.

И дело тут было, в частности, в одной интересной штуке: первые «Герои» никогда не были сами по себе. Играя в HOMM, люди видели, откуда все это растет, и узнавали другую, знаменитую, более того без преувеличения легендарную игру.

восстановлению, потому что в хатке никого не осталось, группа самораспускается. Это ужасно. Это незабываемые впечатления. И это дополняет картину общения с войсками.

Один пример — так, до кучи. В процессе написания текста я сел, сыграл в KB еще разок. В самом начале наткнулся на хатку с мощными друидами. То есть они даже в середине игры мощные, в начале — убийцы. Взял чуть-чуть, повоевал, все хорошо, нарастил авторитета, пришел затариваться, денег слегка не хватило. Немного позже армию вынесли, потому что не рассчитал, на кого полез, вернулся обратно за друидами — а это ходки, это время идет — купил вполовину меньше, опять ведь не рассчитал деньги. Плюнул со зла, что маленький отряд получается, пошел дальше, тут наступила неделя, денег не было, и даже те друиды, которые



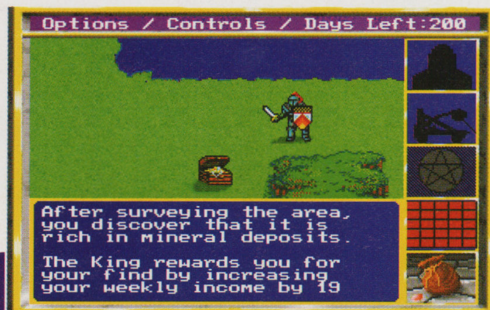
набрались, благополучно распустились. И что с того, что скоро денег было уже завались. Ресурсы хатки нерасчетливыми ходками были выбраны, а отсутствие друидов в середине игры было мало приятным. Менеджмент армии — великая вещь.



В пантеон

Играть невероятно интересно. King's Bounty — очень линейная стратегия, которая меняется от прохождения к прохождению только за счет разбросанных по карте сундучков: дело в том, что они не только дают деньги и «опыт», а повышают еженедельный доход, силу заклинаний, количество выучиваемых заклинаний, открывают всю карту, учат новым заклинаниям — то есть выполняют функции всех предметов из «Героев» сразу. Но это разнообразие минимально и не играет роли, точно так же, как не играет роли множество мелочей: необходимость платить отдельно деньги за саму возможность кастовать заклинания, необходимость покупать специальные орудия для осады замка (они, кстати, отбираются в случае неудачи), наличие promotion'ов, резко повышающих leadership и позволяющих нанимать новые рода войск... Хотя, впрочем, вру. Некоторую (и заметную) роль эти радости все же играют.

Конечно, менее линейной игра от них не становится: все выучивается и доводится до автоматизма, все рассчитывается вплоть до хода. Вопрос в том, насколько быстро это происходит. Кайф King's Bounty в многочисленных попытках пройти, не совершив ошибки, и в постоянном совершении этих ошибок. В условиях ограниченного времени, то есть самой что ни на есть реальной реальности геймовера. Система боя такова, что от состава вашей армии зависит существенно больше, чем от состава вражеской, а лучники рулят — вспомните, у нас всегда первый ход, и делаем мы его в полном составе; плюс к этому AI, знакомый нам с детства, «геройский» AI уже в King's Bounty атаковал все, что не движется на достаточно близком расстоянии. Залп лучниками, парализация вражеских сил «сухопутными» группами — и победа наша. Правильное распределение денег и leadership'а — и армия всегда в оптимальной форме. Расчет перемещений — и игру легко можно пройти на уровне



В случае успешного выполнения поручения от короля, он может щедро наградить своего верного вассала.

impossible, отвечая на поставленный разработчиками в меню после этого impossible'а вопросительный знак. А сколько времени должно было уйти на то, чтобы научиться всему этому.

Безупречный баланс и подвластность расчету. С каждой серией все увеличивавшихся и увеличивавшихся в размерах и числах Heroes уменьшалось, но сохранялось некоторое число ненормальных, пытавшихся рассчитать все и выжать из игры максимум возможностей. Традиция идет от KB, где это было вполне реально и невероятно увлекательно. Плюс выигрышная тема fantasy, плюс графика, о которой я уже говорил.

Я прошел игру в процессе написания статьи: отточенными движениями, четко, практически мгновенно вспомнив, как это делалось 6 лет назад, прошел за половину отведенного на impossible времени. За соседним компом точно такими же движениями прошел ее мой коллега. Сев поиграть днем, мы оба забыли о времени. По-настоящему, как в лучшие времена. Собственно, на выходе из помещения он меня спросил: «Как ты думаешь, который час?». Я, зная, что время летит незаметно, взял побольше, а потом еще добавил. На всякий случай. Сказал: «6.30, ну, 7». — «Полдевятого».

Я последний раз так естественно и легко забывал о времени, когда играл в Fallout, точнее, там я знал, который час, но не понимал, что 12 часов за компом — это многовато. А тут забыл. Ну часа два прошло. По ощущениям полтора. На самом



деле — пять с половиной. Это не как в «Героях». Это почему-то круче.

Я пытаюсь понять и рассказать, в чем сказка King's Bounty, и что-то понимаю, а что-то остается загадкой. Price of Loyalty лучше вторых «Героев». Третьи — лучше Price'а. Armageddon's Blade — лучше третьих. Первые по-хорошему забыты, а про King's Bounty не получается сказать, что она хуже. Да, я прошел, решил: нет, конечно, в «Героях» потенциал больше. Очень увлекательно, но второй раз сейчас проходить не станешь: а) скучно будет; в) интересно; с) полная загадка; d) эта развлекуха бесконечна.

Вы много знаете игр, для которых российские (российские !) энтузиасты, забив на маниловщину, приклеив задницы к стулу, написали бы вторую часть? То-то. MG







Слева — наши 17 монстриков, справа — вражеские. По-моему, перевес на этот раз на их стороне.

Наше время

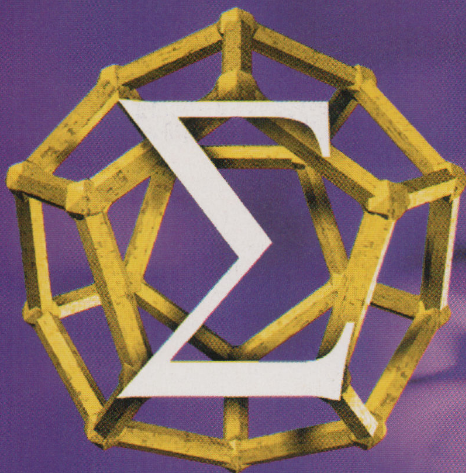
Знание истоков дает ощущение, что и все остальные владеют этим знанием. Что очевидней факта не бывает. Эксперимент вынуждает с грустью признать, что очень многие подзабыли «как это было», а еще больше «очень многих» и не знали.

Я всю дорогу избегаю называть в лоб это «то, что было». Давайте вспоминать вместе пошагово, благо игра у нас соответствующая. Значит, что было до третьих «Героев»? Правильно, «Герои» вторые. Со всеми их модификациями — кстати, модификациями, существенно отличающимися одна от другой. Сами по себе Heroes 2 и продолжение Price of Loyalty — это практически две разные игры: исходный вариант существенно беднее, причем разница не только в новых монстрах и артефактах, а в массе геймплейных моментов, перекочевавших в третью часть — скажем, именно в Price of Loyalty появившейся конюшне. И т. д. Во вторых «Героях» была практически не отличающаяся от третьих боевая система, разве что количество отрядов под управлением героя и размеры поля боя были поменьше, такая же магия, только сваленная в одну кучу, точно так же сваленные в одну кучу артефакты, никаких ручек-ножек и пр. Монстров было существенно меньше — 6*6 против 8*8, притом во вторых «Героях» апгрейд был не у каждого монстра, а в третьих — у каждого. В упомянутом подсчете, очевидно, речь идет только о «замковых» монстрах, не о вольных. Соответственно замков было 6, а не 8, героев тоже 6 против аж 16. Кстати, замки различались не столько alignment'ом, сколько склонностью к более или менее быстрому развитию. То есть на маленькой карте играть Barbarian'ом было существенно удобней, чем, скажем, Warlock'ом. Сие полезно было применять по любому в первую очередь в single-player'е, но вторые «Герои», учитывая общую тормознутость 3DO, только раскачивались в сторону multiplayer'а и были заточены под него существенно меньше, чем третьи.



Ну, да ладно. Скажем еще, что именно на вторых «Героях» стало понятно, что и при предъявлении простому пользователю игра получает более чем положительную оценку. Просто тогда в России началось распространение игрушек в широких массах: как раз предкризисный подъем был, бум журналов — в том числе однодневок, лотки на каждом углу выросли, сформировалось поколение, не видевшее ни «Цивилизации», ни походовых игр вообще; а потом и совсем редко и не по серьезному играющие люди подоспели. Вот тогда и оказалось, что какая-то невероятная туча гуманитарных девушек ни ухом, ни рылом в игрушках (что нормально), а про «Героев» знает. Названия не знает, игру знает. Одна знакомая называла игру «тетеньки»: «Там тетеньки бегают». Sorceress'ки. Она покупала трех сорсерресок сразу и гоняла их по карте. Просто так. Ужас, вспомнить страшно.

В общем, допустим, вспомнили: скорее всего, большая часть читателей HOMM 2 застала. Такие Heroes 3, только всего меньше. Это касается даже графики: 640*480 против 800*600; при апгрейде — изменение цвета кафтана во второй части, изменение цвета и дорисовка каких-нибудь рогов в третьей. (Снова для самых упертых: то, что изменился сам принцип создания моделей, роли не играет. Поплевались и привыкли.) Принципиальной разницы нет. С первыми все было существенно интереснее.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

В одном из предыдущих номеров журнала мы уже писали, что компьютеры будущего станут походить на гибкий лист пластика или бумаги. Очередное подтверждение этому в сегодняшнем разделе news. Одна из фирм выпустила internet-планшет. И хотя эта штука внешне представлена как что-то среднее между телевизором и увеличенным PDA, на самом деле это все же обыкновенный PC, но в более компактном исполнении.
Конечно, данное устройство совсем еще не виртуальный терминал, но если прогресс будет и дальше двигаться в правильном направлении, то скоро появятся и они.
А зачем? Это не чисто философский праздный вопрос. В последнее время довольно активно начали развиваться электронные биржи валют и некоторые другие виды еще более бесполезной онлайновой деятельности, доходящие до рубки дров и рытья руды в небезызвестных онлайновых играх с последующей продажей их за реальные деньги. Абсолютно бесполезный труд становится все более и более реально оплачиваемым. Но именно труд. Цивилизация, вместо того чтобы каким-либо разумным способом распределять необходимое ей для существования рабочее время между всеми своими индивидуумами или их частью, оставляя всех остальных свободными, придумывает для всех ту или иную деятельность. Сейчас мы это наглядно проиллюстрируем.
Warcraft II: 30 крестьян таскают золото из шахты на базу. Они в данном случае будут являться местной цивилизацией. Так вот, если им дать несколько грузовиков для перевозки золота, позволяющий двум третям из них отдыхать, сохраняя прежний объем добычи, а они вместо этого будут посменно подметать дорогу ломами, сохраняя 100% занятость, то это и есть несколько упрощенный пример использования достижений современных цивилизаций.

Nick A. Skokov

Лучшим способом соединения любых проводов, вне зависимости от их толщины и количества, является завязывание морским узлом. Для тех, кто смеет сомневаться в этом утверждении, мы предлагаем обзор **современного сетевого оборудования, предназначенного для соединения кабелей, идущих от компьютеров, между собой.**



Networks

часть II

В прошлом номере журнала мы начали серию публикаций, посвященных современным сетевым технологиям и их применению в бытовых условиях. На примере создания небольшой одноранговой локальной сети в масштабах одного подъезда мы познакомили вас с принципом функционирования ЛВС, ее топологией и применяемым сетевым протоколом. Сегодня мы завершаем обзор аппаратного обеспечения, которое может вам понадобиться для соединения персональных компьютеров в единую систему, а в качестве теоретической части — рассмотрим вопросы прикладной реализации сетевых технологий.

Из чего состоит сеть

Как вы уже знаете, для организации локальной компьютерной сети необходимо несколько компонентов: сетевые интерфейсные карты (Network Interface Card, или сокращенно NIC), средства передачи информации (в нашем случае — сетевой кабель), а также разнообразное коммуникационное оборудование, замыкающее на себе отдельные фрагменты сети либо выполняющее роль контроля сетевого трафика между этими фрагментами. Несмотря на кажущуюся сложность задачи, создание нормально функционирующей локальной сети является довольно простым делом: надо лишь нарезать и протянуть провод, проинсталлировать в каждый из подключаемых компьютеров сетевую карту, а затем соединить всю проводку в центральном концентраторе. Для нетребовательного пользователя на этом можно было бы и остановиться, удовлетворившись выполнением программы-минимум. Однако чуть более требовательный человек пойдет дальше и неизбежно приступит к оптимизации существующей сети.

По сути дела, ЛВС позволяет производить над собой эксперименты по «разгону» в ничуть не меньшей, если не большей, степени, чем отдельно взятый компьютер! Анализируя имеющуюся архитектуру сети, применяемые в ней устройства, использующиеся программы и потоки данных, которыми эти программы управляют, администратор сети стремится найти узкие места, тормозящие коллективную работу. Кроме того, всегда приходится смотреть в будущее: с выходом новых версий операционных систем, которыми вы пользуетесь, а также прикладных программ (не в последнюю очередь — многопользовательских игр) требования к пропускной способности вашей сети будут неуклонно расти. Если же где-то на просторах вашей ЛВС находятся общедоступные ресурсы, будь то файл-сервер, или общий принтер, вам придется следить за тем, чтобы доступ к ним был бесперебойным и отказоустойчивым. А если в ваш подъезд въедет новый жилец, который захочет подключиться к общей сети? А если таких жильцов будет пять?

Требования к локальной сети

Таким образом, к локальной сети предъявляются три важнейших требования: обеспечение производительности с учетом постоянного роста трафика, возможность гибкого масштабирования и расширения без ущерба для существующих пользователей, а также гарантия надежности и безопасности работы. Вместе с этим архитектура сети должна оставаться по возможности простой и удобной для администрирования. Поверьте, нет ничего страшней для системного администратора, чем управлять бессистемно расширяющейся сетью, привязанной к устаревшему аппаратному обеспечению. Поэтому всегда смотрите вперед, следите за последними новостями компьютерного мира и пытайтесь предугадать, какую следующую эволюцию придется пережить вашей локальной сети.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

У меня есть сетевая карта, но неизвестен ни ее производитель, ни название модели. Нельзя ли как-нибудь определить ее принадлежность?

К счастью, можно. Так как все сетевое оборудование, предназначенное для использования в сетях Ethernet, обладает своим уникальным идентификатором, то и сетевые карты не являются исключением. Любой сетевой адаптер, помимо назначенного ему в сети сетевого адреса, или адреса, соответствующего требованиям применяемого протокола, имеет и еще одну отличительную характеристику. Это так называемый MAC-адрес, который задается для каждого конкретного устройства производителем непосредственно на заводе. Можно смело утверждать, что в мире не существует двух сетевых карточек с одинаковыми MAC-адресами! Так вот, MAC-адрес представляет собой записанный шестнадцатеричными числами индекс. Первые три байта индекса (то есть 6 знаковых позиций, что-то типа 00 01 3B) соответствуют уникальной цифровой метке, которую имеют все без исключения производители сетевой аппаратуры. По адресу http://ixbt.stack.net/comm/lanfaq/maclist.htm можно найти наиболее полный список кодов фирм-производителей. Теперь вам остается только прочитать MAC-адрес вашей сетевой карты, чтобы определить, в какую компанию следует обращаться в поисках драйверов или технического сопровождения.

Что делать, если на установленной сетевой карте не горят индикаторы, и она не видит сети?

Проблема может крыться в трех местах. Так как по большому счету локальную сеть можно условно разбить на три зоны: коммутационное оборудование, сетевой кабель и сетевые карты внутри компьютера, то причина отсутствия сигнала на адаптере может быть вызвана неполадками в любой из этих зон.

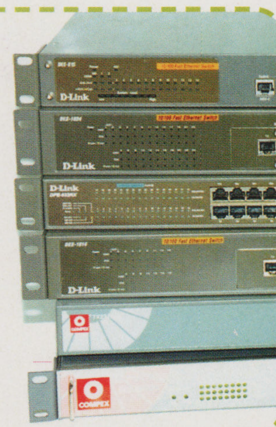
Во-первых, сама сетевая карта. Это довольно непритязательное устройство, и без особых на то причин она ломается крайне редко. Скорее, речь идет о неправильной конфигурации ее параметров во время инсталляции. Как и практически любая карта расширения, сетевой адаптер



Ethernet, Fast Ethernet, Gigabit Ethernet

Это одна из старейших сетевых топологий, за свою 25-летнюю историю пережившая уже несколько серьезных эволюционных изменений. Благодаря широкому спектру возможных скоростных режимов работы, Ethernet может с успехом применяться в локальных сетях сколь угодно большого масштаба. Изначально стандарт IEEE 802.3 был рассчитан на обмен данными между сетевыми узлами на скорости в 10 Мбит/с. Даже на сегодняшний день такая скорость вполне приемлема для небольших ЛВС с ограниченным трафиком, а в то время, когда стандарт только применялся, она казалась даже избыточной. По мере того, как сетевой обмен становился все более и более интенсивным, парки соединенных при помощи ЛВС компьютеров росли, а также появились новые типы информационных потоков (например, потоковое аудио и видео), рамки Ethernet стали тесны для пользователей, и на сцену вышел обновленный стандарт Fast Ethernet. Он предусматривал обмен уже на скоростях, в десять раз превосходящих прежнюю — при том, что стоимость адаптированной для Fast Ethernet продукции увеличилась довольно незначительно. Более того, локальную сеть можно было перевести на Fast Ethernet, не перекладывая ее заново: если в качестве носителя применялся витой кабель пятой категории, то для перестройки было необходимо всего лишь заменить сетевые карты и коммуникационное оборудование. Плюс к этому, в рамках одной и той же локальной сети могут мирно сосуществовать сегменты Ethernet и Fast Ethernet. Недавно семейство Ethernet обзавелось еще одним стандартом — это Giggabit Ethernet, который, как следует из названия, описывает работу в среде Ethernet на скорости в 1 Гбит/с. Gigabit Ethernet поддерживает несколько типов среды передачи данных, в числе которых есть и привычная медная проволока. Благодаря этому, сети на основе Gigabit Ethernet зачастую оказываются экономически очень выгодными.

Несмотря на то, что по своей сложности проектируемая нами сеть намного уступает сверхтехнологичным корпоративным решениям, кое-что из применяемого в них неплохо было бы взять на наше вооружение. Например, стоит самым пристальным образом присмотреться к коммутирующей среде, разгружающей основные информационные потоки. Или принять во внимание появление на рынке принципиально новых устройств, начиная от сетевых компьютеров (Net PC, уже сегодня широко применяемых во всем мире) и кончая такими футуристическими приборами, как всевозможные Web-терминалы. Ведь по большому счету каждый из участников вашей сети будет использовать ее, исходя из своих собственных



Rackmount устройства

запросов и нужд. А разве можно оставить без внимания вопросы стоимости эксплуатации ЛВС? Мы же с вами не миллионеры...

Коммуникационное оборудование

Итак, как и из чего мы будем строить нашу сеть? Среду передачи и сетевые карты — два неотъемлемых компонента ЛВС — мы уже разобрали в прошлой статье. Давайте поговорим сегодня о том коммуникационном оборудовании, которое соединит

3COM HomeConnect Home Network 10 Mbs Hub

Вот одно из идеальных устройств, с помощью которого можно собрать локальную сеть в доме или в небольшом офисе. HomeConnect Home Network представляет собой маленький «центр контроля за трафиком». Пятипортовый сетевой концентратор позволяет соединить между собой до пяти компьютеров, оборудованных сетевыми картами 10 Мбит/с. Установка и использование локальной сети с HomeConnect Home Network превратились в максимально простое и удобное занятие благодаря примененной технологии Microsoft HomeClick. Этот пакет, кстати, поставляется со всеми сетевыми картами семейства HomeConnect компании 3COM, обладает дружественным интерфейсом и упрощает все операции, связанные с администрированием небольшой локальной сети. Концентратор HomeConnect Home Network поддерживает большинство популярных сетевых операционных систем, включая Windows 9x, Windows NT, MacOs, Linux, а также различные представители семейства UNIX. Концентратор HomeConnect Home Network работает с неэкранированной витой парой 3 и 5 категорий. Средняя цена этого устройства составляет около $35.
Тип: сетевой концентратор.
Количество портов: 5.
Скорость: 10 Мбит/с.



3COM HomeConnect Network 10/100 Mbs Dual Speed Ethernet Hub

3COM HomeConnect Network 10/100 — лучшее решение для домашних локальных сетей, требующих высокой производительности для многопользовательских игр, а также для небольших офисов, в которых пользователи работают с сетевыми приложениями. Все пять портов этого концентратора поддерживают как десяти- так и стомегабитную скорость передачи данных, которая определяется автоматически, в зависимости от типа сетевой карты, установленной в компьютере пользователя. Как и предыдущий концентратор, 3COM HomeConnect Network 10/100 поддерживает пакет Microsoft HomeClick, позволяя тем самым уделять минимум времени и усилий на административные задачи. Концентратор поддерживает все основные сетевые операционные системы, а в качестве носителя предполагает использование витой пары пятой категории. Из-за поддержки двускоростного режима 3COM HomeConnect Network 10/100 стоит дороже рассмотренной выше модели: его цена составляет $90–100.

отдельные фрагменты в единый живой организм. К таким устройствам можно отнести такие средства, как концентратор (hub), мост (bridge), коммутатор (switch), маршрутизатор (router) и несколько других, более специфических. Наличие каждого из названных типов устройств в рамках одной локальной сети вовсе не обязательно, вместе с тем некоторые из них, работая в связке, сильно повышают и надежность, и производительность работы.

Вначале рассмотрим наиболее простой тип коммуникационного оборудования — концентраторы.

Применение сетевых концентраторов — чисто техническое решение, упрощающее организацию отдельных компонентов сети. Если вы помните, в прошлом номере мы рассказывали вам о первых широковещательных Ethernet-сетях, которые реализовывали топологию «общей шины» при помощи магистрального коаксиального кабеля. При такой архитектуре сети ее основой выступал один очень длинный провод, составленный из большого числа отдельных сегментов. На стыках двух сегментов к общему проводу-шине присоединяется персональный компьютер, сервер или еще какое-нибудь устройство, способное работать непосредственно в сети, например принтер со встроенным Ethernet-адаптером.

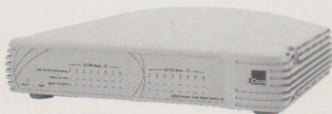
На небольших участках помещения коаксиальный кабель был вполне удобным и простым решением. Например, такая схема идеально подходила для терминального зала, компьютерного учебного класса или, скажем, группы операторов пейджинговой связи. Однако в условиях большого офиса, учебного заведения или, как в нашем случае, подъезда, прокладка коаксиального кабеля по сложной траектории требует излишних затрат, а подчас становится и просто неэффективной. Поэтому со временем однокабельные сети уступили свое место древовидным структурам.

Вот тут-то и начали использоваться концентраторы. Принцип их работы заключается в разветвлении портов: входящий в концентратор по одному каналу сигнал без каких-либо изменений транслируется по всем его портам,

Сетевые концентраторы являются самым основным «кирпичиком» при строительстве локальных сетей, объединяя персональные компьютеры, серверы и прочие периферийные устройства в единую Ethernet-сеть. Выполняя функцию повторителей (repeater), концентраторы позволяют всем присоединенным к ним устройствам обмениваться информацией друг с другом и пользоваться общими ресурсами. При соединении персональных компьютеров с концентраторами образуется разделенная среда доступа, в рамках которой вся возможная широта канала пропускания делится между всеми подключенными пользователями.

3Com OfficeConnect Ethernet Hub 16C

Перед нами продукт уже из иной весовой категории. Несмотря на веселый дизайн, OfficeConnect Ethernet Hub 16C — концентратор для серьезных офисов с многочисленными подключенными к сети компьютерами и другими устройствами. Это устройство предоставляет возможность пользоваться расширенной локальной сетью: помимо портов для витой пары, на нем имеется разъем для коаксиального BNC-коннектора, что обеспечивает совместимость OfficeConnect Ethernet Hub 16C с рядом старых сетей. Кроме того, на этот концентратор компания 3Com дает пожизненную гарантию.



Тип: концентратор.
Количество портов: 16 UTP, 1 BNC.
Скорость: 10 Мбит/с (витая пара или коаксиальный кабель).
Цена: $180–200.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

требует выделения ему системных ресурсов: диапазона адресов и прерывания. Так что процесс поиска неисправности следует начать с того, чтобы проверить, не возникло ли в системе после добавления сетевой карты конфликтов между устройствами. Тут, кстати, кроется один тонкий момент. Большинство современных сетевых плат позволяют производить настройку их параметров на уровне драйвера, а вот если вы используете не самое свежее железо, или какую-нибудь noname-карту, совместимую со стандартом NE-2000, вы можете столкнуться с невозможностью ее конфигурирования нормальными методами. Обычно к таким картам прилагаются дискеты с программами диагностики и настройки, но работают они исключительно из-под DOS. Именно из-под полноценного DOS, а не DOS-сессии в Windows! Если вы попытаетесь запустить такую программу в окне терминала, скорее всего, вы просто получите сообщение о том, что сетевая карта в вашем компьютере не найдена. Так что запаситесь загрузочной дискетой и повторите операцию в чистых условиях.

Если сетевая карта опознается нормально и не вступает в конфликт с другими устройствами вашего компьютера, вам следует протестировать сетевой кабель. Сперва проверьте правильность обжима коннектора: иногда при его установке допускаются ошибки. Либо какой-то из проводов оказался слишком коротко обрезан, либо порядок их был нарушен; не забудьте проверить оба конца кабеля! После этого кабель стоит «прозвонить» при помощи обычного электрического тестера: где-то на пути следования один из проводов витой пары может оказаться разорванным, или же два провода могут замыкаться.

Наконец, причина отказа сети может прятаться внутри коммуникационного оборудования, например сетевого концентратора. Бывает, что один или несколько его портов перегорают и не могут более обслуживать сеть. Поэтому устанавливать концентраторы желательно с небольшим запасом для таких экстренных случаев. По возможности, не скупитесь и подключайте концентратор к электросети через источник бесперебойного питания, или хотя бы хороший сетевой фильтр!



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В инструкции к моей сетевой карте написано, что она работает только в слотах PCI с bus mastering. Что это такое, и как определить, есть ли у меня такой слот?

Устройство, поддерживающее bus mastering, может получать полный контроль над системной шиной с целью доступа к системной памяти и другим устройствам ввода/вывода, не задействуя при этом центральный процессор. Вместе со встроенными FIFO-буферами эта функция позволяет сетевой карте обрабатывать пакеты данных намного быстрее. Многие современные сетевые карты не могут корректно работать на материнских платах, которые не поддерживают bus mastering. Определить, обладает ли ваш компьютер такой поддержкой, или нет, довольно просто. Часть материнских плат для процессоров i486 и подавляющее большинство плат для Pentium уже поддерживают bus mastering. Проверьте это. Например, на компьютере под управлением Windows 95/98 вы можете проверить это, открыв в Панели управления закладку «Система», затем Device Manager, Computer, Properties, затем просмотреть список использующихся прерываний 14 или 15. Если в списке вы найдете слова bus master, то все в порядке.

Что такое SNMP, и необходимо ли его наличие на всем сетевом оборудовании?

SNMP — сокращение от Simple Network Management Protocol — универсальный протокол, позволяющий администраторам управлять теми или иными ресурсами локальной сети. Функциональность SNMP сильно зависит от того устройства, на котором этот протокол реализуется. В принципе для небольшой сети достаточно, чтобы его поддерживало ваше коммуникационное оборудование — маршрутизаторы, концентраторы и коммутаторы. Тогда для их настройки и конфигурации (например, блокировка какого-либо порта) вам достаточно будет удаленного доступа. В противном случае администратору приходится подключать к устройству, требующему настройки, консоль (обычно на них есть для



3Com OfficeConnect Ethernet Hub 4

Перед нами упрощенный вариант предыдущего концентратора, рассчитанный на применение в не столь масштабных сетях (или в малобюджетных офисах). Благодаря низкой стоимости покупки и эксплуатации, 3Com OfficeConnect Ethernet Hub 4 хорошо подходит для небольших организаций, которым вполне хватает 4 неуправляемых UTP-порта. Благодаря наличию порта MDI-MDIX, инсталляция и конфигурация этого концентратора предельно упрощена, этой же цели служит и поставляемый вместе с концентратором программный пакет Netword Assistant CD v. 2.01.

Тип: концентратор.
Количество портов: 4.
Скорость: 10 Мбит/с.
Цена: $50.



Непреложным фактом на сегодняшний день является то, что потребность в расширении полосы пропускания в локальных сетях растет и будет продолжать расти в обозримом будущем. Чем больше сложных и чувствительных к задержкам приложений, например аудио- и видеосеансов в реальном времени, будет запускаться на персональных компьютерах, тем быстрее будут расти объемы трафика в сети. Это выливается в проблему «узких мест» в локальных сетях, которая грозит нарушить нормальные графики работы рабочих групп, серверов, да и магистральных каналов тоже. Один из выходов из сложившейся ситуации — применение технологии коммутации, самой дешевой, гибкой и «мягкой» из всех технологий контроля за трафиком на любом уровне локальной сети.

к которым подключены либо непосредственно компьютеры конечных пользователей, либо другое коммуникационное оборудование. При этом принцип широковещательности ничуть не изменился. По-прежнему вся совокупность отдельных фрагментов проводки представляет собой единую среду, по которой передаются все без исключения пакеты, посылаемые любым из участников локальной сети, либо приходящие в нее извне. Это уже потом, на основании содержащегося в каждом пакете адреса (так называемый MAC-адрес) сетевая карта в компьютере определяет, ей ли этот пакет адресован или его можно проигнорировать. Таким образом, концентратор устраняет лишь те проблемы, которые связаны с прокладкой кабеля и подключению к сети новых компьютеров. Трафик же никаким образом не регулируется, пропускная способность ЛВС остается на прежнем уровне. Для сети с количеством участников около 10 это вряд ли является проблемой, а вот в ЛВС с сотней и больше пользователей широковещание превращается в настоящую трагедию.

Естественный путь повышения быстродействия в таких условиях — поделить единое сетевое пространство на несколько изолированных друг от друга кусочков, или сегментов. В этом случае компьютеру придется фильтровать только те пакеты, которые создаются его соседями по сегменту, или адресуются этому сегменту откуда-то из внешних источников. Но появляется законный вопрос: а как же тогда соединять между собой эти сегменты, и кто должен распределять между ними приходящие пакеты? Эту задачу, оказывается, можно решить несколькими способами.

Мосты

Сначала появились так называемые многосегментные, или распределенные концентраторы. Они служили уже не повторителями (repeator) сигналов, а, напротив, изолировали порты и прикрепленные к ним сегменты сети друг от друга. Для обеспечения же связи между различными сегментами используются устройства,

D-LINK DE-805TP/C

Если кто-нибудь догадается с первой попытки, что за устройство представляет собой DE-805TP/C, то ему смело можно играть в «Что? Где? Когда?». Этот, похожий на лукасовского робота девайс, радостно подмигивающий разноцветными лампочками, мог бы оказаться и внешним дисководом, и модемом, и USB-хабом… А на самом деле это маленький и очень стильный Ethernet-концентратор, предназначенный для использования в домашних и небольших офисных ЛВС. Несмотря на небольшие размеры, к DE-805TP/C можно подключить до 5 других устройств — компьютеров или иного сетевого оборудования.

Тип: концентратор.
Количество портов: 5.
Скорость: 10 Мбит/с.
Цена: $30–35.





D-LINK DE-809TC

Концентратор D-Link DE-809TC идеально подходит для подключения локальной группы пользователей или кластера рабочих станций к центральной магистрали ЛВС. Благодаря особенностям своей конструкции, концентраторы этой серии могут монтироваться на стену или просто ставиться на рабочий стол — благодаря небольшому размеру, много места они не занимают. В основе архитектуры D-Link DE-809TC лежит микросхема AMD 79C981, а для совместимости со старым сетевым оборудованием D-Link DE-809TC оснащен портом для подключения коаксиального кабеля.
Тип: концентратор.
Количество портов: 8 UTP, 1 BNC.
Скорость: 10 Мбит/с.
Цена: $45–50.



Token Ring

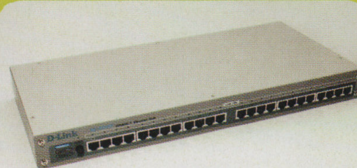
Token Ring — давний конкурент топологии Ethernet. Официально принятый IEEE 15 лет назад под кодовым названием 802.5, этот стандарт получил широкое распространение по всему миру. В отличие от Ethernet, Token Ring подразумевает кольцевую архитектуру локальной сети, то есть замкнутую структуру, к которой подключены все участвующие в сети компьютеры. Основное отличие Token Ring от Ethernet — в реализации права доступа каждого хоста к магистрали. В отличие от Ethernet, который базируется на неизбежности коллизий и нерегламентируемом доступе всех компьютеров к несущей, Token Ring тонко регулирует порядок, в котором компьютеры получают доступ к сети. Это осуществляется при помощи передаваемого по кольцу специального кадра, который называется токеном (отсюда и название самой технологии). В качестве среды передачи в сетях Token Ring используется витая пара или оптоволокно, хотя максимальная скорость передачи заметно уступает возможностям Ethernet: Token Ring работает либо со скоростью 4 Мбит/с, либо 16 Мбит/с, причем две различные скорости в одной сети сочетать нельзя. В сетях Token Ring применяется особое коммуникационное оборудование, схожее по функиональной нагрузке с известными нам концентраторами, называемых MSAU (устройство доступа для множественных рабочих станций). Суммарное количество компьютеров, соединенных в одно кольцо, не должно превышать 250.

называемые мостами. Мост тоже довольно прост с конструктивной точки зрения. Он представляет собой своего рода «концентратор над концентраторами»: пакет, поступивший на один из портов, ретранслируется далее по всем остальным портам, абстрагируясь оттого, что послан сигнал на него был не самим компьютером, а концентратором, отвечающим за соответствующий сегмент сети. Примитивнейшие мосты занимаются только множественной пересылкой пакетов, игнорируя указанные в них адреса. Тем самым на более высоком уровне повторяется все та же история с избыточностью трафика, присущая самой широковещательной схеме. Более продвинутые мосты способны самостоятельно решать вопрос о том, куда поступивший пакет направить. Как это делается?

В двух словах схема работы настраивающегося моста такова. Устройство обладает собственной памятью, в которой хранится сравнительная таблица адресов. Когда пакет поступает на порт этого моста, он сравнивает содержащийся в нем адрес отправителя с данными в своей таблице. Если такого адреса в ней не обнаружено, он вносит его с указанием того порта, откуда сигнал пришел. Далее, мост читает из пакета адрес

D-LINK DE-824TP

Этот 24-портовый концентратор ориентирован в первую очередь на применение в крупных сетях с множеством подключенных клиентов, но без необходимости жесткого контроля за трафиком. Конструктивно D-Link DE-824TP выполнен для монтажа в стойку, соответствующую 19" промышленному стандарту. Дизайн D-Link DE-809TC тоже ближе к практичному, нежели к экспериментаторскому. Несмотря на то, что этот концентратор не предусматривает организацию стека, он может быть подключен к магистральной шине локальной сети через коаксиальный или AUI-порты. Кроме 24-портовой модели выпускаются и облегченные версии коммутатора с 12 и 16 UTP-портами. Световая индикация на передней панели позволяет легко определить статус того или иного порта, а также возникновение коллизий.
Тип: концентратор.
Количество портов: 24 UTP, 1 BNC, 1 AUI.
Скорость: 10 Мбит/с.
Цена: $170–200.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

этого обычный COM-порт). А представьте себе, что ваш коммутатор находится на чердаке или в квартире товарища, который не сможет проснуться после празднования дня рождения еще сутки? Так что SNMP, SNMP и еще раз SNMP.

Как выбрать нужную категорию витой пары?

Выбор приходится делать обычно между третьей и пятой категорией провода, а также между экранированным и неэкранированным кабелем. В последнем случае выбор прост: сам стандарт подразумевает отсутствие в кабеле дополнительного экрана, и, если вы не собираетесь прокладывать в доме Gigabite Ethernet, смело берите кабель UTP. А вот выбор категории зависит от той скорости, на которой вы собираетесь эксплуатировать вашу локальную сеть. Витая пара третьей категории поддерживает только 10 Мбит/с, в то время как пятой категории — и 10Мбит/с, и 100 Мбит/с. Так что мы советуем проектировать сеть с расчетом на будущее и выбирать более скоростной носитель. Тем более, что разница в цене между этими типами проводов незначительна.

Можно ли свертывать лишний провод (витая пара) в бухты, не испортится ли от этого качество связи?

Конечно, лучше всего нарезать сетевой кабель (это касается и витой пары, и коаксиала) с таким расчетом, чтобы каждого отрезка хватало ровно от компьютера пользователя до концентратора. Если же местоположение пользователя или ретранслятора изменилось, небольшие участки провода действительно можно сматывать — следя, однако за тем, чтобы провода не перегибались, а также чтобы диаметр мотков был достаточно велик (для коаксиального кабеля — вообще не менее полуметра). Витка 3–4 вряд ли испортят погоду в сетевом сегменте, но если намотать их с полсотни, то неэкранированная витая пара может и не выдержать наводок...



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое сетевая загрузка компьютера, и какие операционные системы ее поддерживают?

Сетевая, или удаленная загрузка — это довольно свежая технология, входящая в парадигму сетевого компьютера. Эта схема подразумевает наличие в сети нескольких серверов — контроллеров домена, файл-серверов, серверов печати и приложений, а также серверов удаленной загрузки, и множества терминалов на базе PC, часто без жесткого диска. Сетевые карты этих терминалов должны поддерживать специальные протоколы удаленной загрузки. Фактически операционная система загружается с сервера; то же самое происходит и с запускаемыми приложениями. Разумеется, для реализации такой модели требуется надежная и быстрая локальная сеть. Что же касается операционных систем, то терминальную среду поддерживают все основные сетевые ОС.

Что такое stackable hub, и где оно применяется?

Стековые концентраторы — вещь нужная и полезная. Если у вас имеется 20 пользователей, а под рукой всего два концентратора по десять портов в каждом, то для организации сети вам придется соединять uplink-связью два порта этих устройств между собой. В результате вы получите иерархическую структуру, портов на всех пользователей не хватит, плюс ко всем этим неприятностям и управлять каждым хабом придется по отдельности. А скорость? Трансляция по uplink ничем не отличается от широковещания по обычному кабелю. Стековые же устройства снимают все эти проблемы. Через специальные порты они соединяются друг с другом напрямую и как бы превращаются в одно устройство с удвоенным количеством портов и общей внутренней шиной. В результате повышается как быстродействие, так и простота администрирования.

получателя и опять сравнивает его с содержимым таблицы. Если адрес уже «засветился» ранее, то мост перешлет его именно на тот порт, к которому этот адрес приписан. В ином случае будет произведена широковещательная трансляция пакета. Таким образом, налицо не только экономия трафика, но и автоматическая подстройка моста под возможные изменения архитектуры сети, например миграции компьютера из одного сегмента в другой.

До какого-то момента схема «сегменты-мост» реально помогает разгрузить сетевой трафик, повысить скорость работы, а также облегчить жизнь системного администратора.

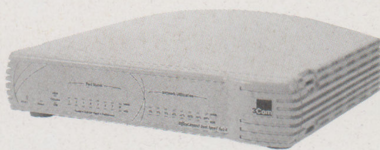
Но и у нее есть свои пределы: по мере усложнения сетевой архитектуры и увеличения количества как конечных узлов, так и объединяющих их сегментов, эффективность применения мостов снижается.

3Com OfficeConnect Dual Speed Hub 8

Для тех сетей, в которых используемое программное обеспечение требует высокоскоростного режима работы, а управление трафиком не столь важно, предназначен концентратор 3Com OfficeConnect Dual Speed Hub 8. Это устройство, простое в конструкции и поставляемое готовым к работе, станет незаменимой помощью при переходе на стандарт Fast Ethernet, а также для использования в смешанных сетях, где часть оборудования работает на скорости в 10 Мбит/с, в то время как другая — 100 Мбит/с. Определение скорости того или иного порта на 3Com OfficeConnect Dual Speed Hub 8 происходит автоматически, в зависимости от максимального режима, поддерживаемого сетевой картой компьютера.

Из дополнительных функций стоит отметить обещанное производителем «самоохлаждение» концентратора.

Тип: стековый концентратор.
Количество портов: 8.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $150–170.



ATM

ATM (Asynchronous Transfer Mode) — наиболее перспективная на сегодняшний день технология коммутации. Она ориентируется в первую очередь на крупные корпоративные сети с разнопрофильным интенсивным трафиком благодаря своей гибкости и быстроте, а также, что немаловажно, высокой степени безопасности. Сети ATM работают на двух номинальных скоростях — 155 Мбит/с и 622 Мбит/с, то есть заметно быстрее, чем Fast Ethernet. Однако главной отличительной чертой ATM является не ее скорость, а возможность полного и исчерпывающего контроля за трафиком: выделяемую полосу пропускания можно регулировать в зависимости от того, какое реальное приложение ее запрашивает. Так как ATM — сравнительно новая технология, при ее разработке уже было учтено все многообразие существующего на сегодняшний день траффика, включая разнообразные мультимедийные потоки. ATM содержит в себе порядок обработки таких потоков, а также возможности настройки типов трафика, которые могут появиться в ближайшем будущем. Благодаря этому, в сетях ATM практически не бывает перегрузок из-за прохождения потоков сложной информации. Еще сети ATM хороши тем, что позволяют легко масштабироваться и расширяться, а также без особых проблем могут соединяться с сетями Ethernet. В качестве среды передачи сети ATM используют самые разнообразные носители: медный провод, оптоволокно, а также радиоканалы.



D-LINK DFE-904

Несмотря на наличие всего 4 UTP-портов, концентратор DFE-904 выступает в качестве универсального связующего звена между 10- и 100-мегабитными участками локальной сети. Впрочем, с таким же успехом он может послужить и единственным концентратором в небольшой домашней или офисной ЛВС. Особо примечательны его габариты: при желании DFE-904 можно положить в карман. А вот световая индикация, на наш взгляд, оставляет желать лучшего: слишком резкий красный свет на темном фоне быстро начинает резать глаз. Впрочем, при желании его можно и развернуть.

Тип: концентратор.
Количество портов: 5.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $95.



Объем таблицы адресации каждого устройства имеет свои максимальные пределы, и когда они достигаются, мост вынужден переключаться на широковещательную рассылку пакетов. Кроме того, мосты оперируют с одной-единственной характеристикой пакета — содержащимися в нем адресами, и не имеют представления о типе пересылаемой информации. Поэтому мост не может выделить из проходящего через него потока трафика до уровня простейшей рабочей группы.

В основе коммутации пакетов лежит принцип, в общих чертах схожий с использующимся в мостах. За каждым из портов устройства закреплен определенный сегмент сети со своим уникальным набором MAC-адресов. Эти адреса хранятся более «срочные» пакеты и обработать их в первую очередь. Что делать, когда использование изолированных сегментов и соединяющих их мостов становится неэффективным?

Коммутаторы

Тут на помощь администраторам приходят новые устройства — коммутаторы, о которых мы уже упоминали в прошлой части статьи.

Коммутация является одной из ведущих современных технологий в области компьютерных сетей. Ее выгодность заключается в том, что она легко масштабируема и может применяться в принципе на самых различных участках сетевой архитектуры: от обслуживания множественных сегментов с высоким уровнем

ISDN

ISDN (сеть интегрированных цифровых сервисов), по большому счету, имеет более широкую сферу применения, нежели просто поддержку компьютерных сетей. Как следует из названия, ISDN способна поддерживать самые различные сервисы при использовании в качестве среды передачи обычных телефонных линий. В их число, помимо обмена данными, входят передача голоса, изображений, видео — в общем, всего того, что можно оцифровать. Благодаря этому ISDN как нельзя лучше подходит для использования в сетях с неоднородным трафиком. ISDN не отличается высокой скоростью: один канал связи, организованный по этой технологии, обеспечивает широту пропускания сигнала до 64 Кбайт/с, однако прелесть ISDN заключается в том, что каналы можно мультиплексировать, соединяя в одну магистраль до 30 шт. Наиболее часто ISDN применяется на уровне межсетевого взаимодействия, а также провайдерами коммуникационных услуг (не обязательно Internet). За рубежом ISDN получила широчайшее распространение, в первую очередь в США, а в последние годы все активней внедряется и на наш рынок.

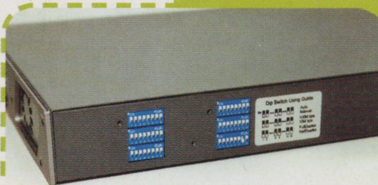
COMPEX SXP2216A

SXP2216A представляет собой двускоростной 10/100 Мбит/с 16-портовый коммутатор для сетей Ethernet. Все порты этого устройства являются независимо коммутируемыми сегментами с гарантированной полной полосой пропускания в полнодуплексном режиме, благодаря чему максимальная скорость работы составляет 3,2 Гбит/с. При помощи дополнительного модуля один из 10/100 Мбит/с портов можно превратить в порт для высокоскоростного оптоволоконного соединения.
Тип: коммутатор.
Количество портов: 16.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $450–480.



COMPEX MX2216SB

Вот, наконец, и самый мощный из рассмотренных нами сетевых концентраторов. MX2216SB — насыщенный полезными функциями высокоскоростной концентратор с повышенной пропускной способностью и интеллектуальной технологией коммутации, который способен удовлетворить сколь угодно сложный запрос, предъявляемый к сетевому оборудованию. Благодаря возможности объединения в стек до 3 концентраторов MX2216SB, количество портов на общей шине возрастает до 48. Специальный порт, называемый SuperLink, позволяет соединяться на скорости в 100 Мбит/с с другим сетевым оборудованием, находящимся на расстоянии до 100 м. Опционально в комплект поставки входит также оптоволоконный модуль MFX2201, который увеличивает максимально допустимое расстояние до 2 км.
Тип: стековый концентратор.
Количество портов: 16.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $200–220.



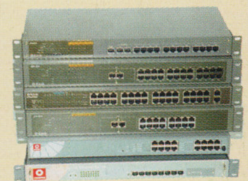
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Почему концентраторы от различных производителей стоят примерно одинаково, а коммутаторы — нет?

Концентратор — самое простое из сетевого оборудования: многопортовый ретранслятор поступающих пакетов. Наиболее сложная их разновидность — это коммутирующие концентраторы, но они используются не так часто. Привнести в конструкцию концентратора что-то революционно новое, пожалуй, невозможно. А вот коммутаторы — устройства на порядок более сложные, со множеством опциональных функций, которые могут быть реализованы или нет в тех или иных моделях (например, поддержка виртуальных сетей или фильтрация пакетов). Поэтому прежде чем покупать себе коммутатор, следует точно определить нужный вам уровень управляемости сети.

Если протокол SNMP позволяет управлять сетевым оборудованием, то может ли любой посетитель сети изменить конфигурацию моих устройств, если они не отгорожены файерволом?

Ну все не так страшно. Хотя SNMP не подразумевает особо навороченных средств защиты, они в этом протоколе все-таки содержатся. Для идентификации запрашивающего сеанс пользователя в SMNP применяются так называемые communities, каждое из которых включает в себя группу IP-адресов и соответствующие этой группе привилегии. Таким образом, никто, попавший в вашу локальную сеть извне, не сможет получить доступ к настройкам технологического оборудования. По крайней мере до тех пор, пока не подделает свой адрес.



в специальной таблице, по которой коммутатор определяет порт назначения полученного пакета, предотвращая тем самым его широковещательное дублирование всем участникам сети. Однако внутри коммутатора кроется его главное отличие от моста. Дело в том, что механизм передачи пакетов не завязан на локальную шину устройства, как это происходит в случае с мостом, а базируется на принципе коммутации каналов (отсюда, собственно, и происходит название этого класса устройств). Благодаря молниеносной обработке пакета и столь же быстрой его передаче на нужный порт, коммутатор обеспечивает прирост быстродействия в несколько раз по сравнению с той же архитектурой, использующей мост между сегментами. А так как передача пакета не занимает внутреннюю шину устройства, а передается непосредственно на порт адресата, то одновременно коммутатор может обслужить несколько пакетов сразу. Схему работы коммутатора можно представить в виде матрицы, по обеим осям которой находятся порты ввода-вывода, а над всем этим находится центральный процессор устройства. Когда на какой-то из портов поступает пакет, то первым делом определяется его характер: является ли он обычным или же представляет собой служебную информацию, например, это может быть ответом на конфигурационный запрос самого коммутатора. Также возможен вариант, когда посланный пакет подлежит обязательной широковещательной рассылке на все имеющиеся адреса ЛВС. Впрочем, это, скорее, исключение из правил. Обычно полученный пакет анализируется на предмет содержащегося в нем адреса, и порт, зарегистрировавший этот пакет, дает запрос центральному процессору коммутатора на соединение с портом, к которому присоединен хост адресата. ЦП инициализирует соединение по данным координатам матрицы, и пакет отправляется дальше. Впрочем, может сложиться ситуация, когда сразу несколько компьютеров пытаются послать свои пакеты по одному и тому же адресу. В этом случае процессор коммутатора, видя, что затребованный порт на данный момент занят, помещает остальные пакеты в стек буферной памяти, чтобы затем выбрать их и переслать.

В отличие от моста, коммутатор является устройством активным, иными словами, он сам является генератором сетевых пакетов. Это происходит в тот момент, когда коммутатор проверяет конфигурацию локальной сети путем рассылки пробных токенов. Все каналы, использующие порты коммутатора, становятся полновластными хозяевами сети в рамках одного сегмента, что теоретически позволяет им работать с максимально возможной (в зависимости от используемых сетевых карт и проводов) скоростью. Если бы каждый сегмент коммутируемой сети содержал бы одну-единственную рабочую станцию, она смогла бы обмениваться данными, например, со скоростью в 100 Мбит/с! Такие случаи, конечно, бывают, но намного чаще коммутатор выступает верхним звеном, объединяющим несколько сетевых концентраторов с присоединенными к ним персональными компьютерами.

Коммутаторы для сетей Ethernet часто выпускают с поддержкой нескольких скоростей передачи данных, в первую очередь 10 и 100 Мбит/с. Это делается из-за того, что во многих случаях локальные сети являются неоднородными и содержат более быстрые и медленные сегменты. Если бы не коммутация, соединение в один узел разноскоростных магистралей снижало бы общую скорость сети до минимальной, использующейся в ней.

D-LINK DFE-916DX

Двухскоростной концентратор с 16 портами предназначен для использования в небольших рабочих группах с разнородной средой, а также для обеспечения связи между несколькими группами. Благодаря возможности организации стэка (до 5 концентраторов DFE-916DX максимум) общее количество портов на шине ретрансляции достигает 80, а специальный MDI-интерфейс позволяет соединять между собой 2 полных стека, задействуя 2 стандартных порта. Таким образом, группа DFE-916DX может обслужить до 158 клиентов одновременно!
Тип: стековый концентратор.
Количество портов: 8.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $290–230.



После того, как вы наметили схему проводки кабеля по вашему подъезду и нарезали соответствующие куски провода необходимой длины, не поленитесь и промаркируйте их концы. Не обязательно писать на бирках, куда ведет данный кабель (схема проводки может меняться со временем), но уж уникальный номер-то каждому кабелю выдать стоит.

COMPEX'ы и D-LINK'и.



D-LINK DFE-932RX

Концентратор DFE-932RX — один из наиболее серьезных представителей своего класса. Он предназначен для монтажа в промышленную стойку, обслуживает до 32 портов одновременно, а также снабжен собственным коммутирующим модулем. Все порты DFE-932RX поддерживают автоопределение скорости 10/100 Мбит/с, что позволяет использовать этот концентратор в гетерогенных средах. Для развития дальнейшей функциональности в DFE-932RX предусмотрен пустой слот для добавления различных модулей расширения.
Тип: стековый концентратор.
Количество портов: 32.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $610–620.

COMPEX DX2224/DX2216

Это семейство концентраторов поддерживает режимы Ethernet и Fast Etnernet, а также позволяет создавать стеки концентраторов (до 4 устройств в стеке, то есть общее число портов может составить 96 на шину). При помощи внешнего двухпортового коммутатора поддержка обеих скоростей осуществляется одновременно. Используя механизм автоопределения скорости клиента, DX2224 соединяется с сетевой картой на максимально возможной скорости. Кроме объединения в стек, концентраторы DX2224 поддерживают и создание каскада узлов при помощи uplink-связи. Дизайн выдержан в духе Compex: просто и практично.
Тип: стековый концентратор.
Количество портов: 24.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: около $180.



Семейство COMPEX'ов

Насколько применим коммутатор пакетов в нашем случае? Если среди пользователей создаваемой ЛВС можно выделить определенные группы с ярко выраженным сходством передаваемых по сети данных внутри них, было бы неплохо заизолировать их при помощи коммутатора. Благодаря этому, к примеру, участники двух одновременно происходящих матчей в Quake и Unreal не будут мешать друг другу. Или же при помощи этого устройства можно защитить остальных пользователей от телеманьяка, сутки напролет принимающего программы webcasting.

Маршрутизаторы

Но и на коммутаторах список применяемых при построении сетей устройств не заканчивается. Еще более высокий уровень управления сетевыми потоками обеспечивают маршрутизаторы. Вообще говоря, это — наиболее сложный тип сетевого оборудования. Маршрутизаторы способны выполнять множество функций, отнюдь не ограничиваясь банальной пересылкой пакетов. Дело в том, что они работают на самом низком уровне, обрабатывая не MAC-адреса пакетов, а так называемые сетевые адреса — составные индексы, несущие в себе данные о подсети адресата и его месте в этой подсети. Если кто-то из вас является или являлся участником сети FIDO, то он легко уловит аналогию.

Итак, маршрутизатор представляет собой всю ЛВС в качестве упорядоченного набора подсетей, которые в свою очередь могут быть представлены как одним-единственным сетевым сегментом, так и целым набором сегментов. Таким образом, подсеть — основная единица управления трафиком, которым оперируют маршрутизаторы. В зависимости от требований, предъявляемых к ЛВС, эти подсети можно организовывать в сложноподчиненные структуры в рамках локальной сети. Далее, маршрутизатор имеет в своем распоряжении полную схему организации сети с адресами подсетей и отдельных хостов, а в том случае, если внутри сети сосуществует несколько маршрутизаторов, они эффективно обмениваются друг с другом данными об общей топологии.

Основная задача маршрутизаторов — определение наиболее короткого пути между узлом, пославшим пакет, и пунктом его на-

COMPEX SXP 1224

Этот коммутатор является одним из мощнейших среди представленных сегодня на рынке. SXP 1224 поддерживает 10 Мбит/с и 100 Мбит/с скорости обмена данными по 24 портам UTP, работающим в полнодуплексном режиме. Таким образом, суммарная пропускная способность этого коммутатора составляет почти 5 Гбит/с. Для обслуживания массивов адресов SXP 1224 оснащен возможностью создания каскадной uplink-связи с другими аналогичными ему коммутаторами. Объем матрицы MAC-адресов — 3 Кбайт, что должно с избытком хватить для сколь угодно сложной сетевой среды.
Тип: коммутатор.
Количество портов: 24.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $500–550.



Оптическое волокно

Это, пожалуй, наиболее «замороченное» средство передачи данных из используемых в современных сетях. По-научному оптоволокно называется диэлектрическим волноводом и представляет собой множество тоненьких светопроводящих трубочек, соединенных защитным кожухом. Внутри кожуха волноводы особым образом переплетаются, причем насчитывается несколько типов таких скруток, вплоть до практически плоских ленточных кабелей. Многократно преломляясь внутри волновода, пучок света не рассеивается и не затухает, что превращает оптоволокно в наиболее надежное средство передачи сигнала. Кроме того, скорость передачи сигнала по оптоволоконным сетям впечатляет: пропускная способность такого кабеля достигает одного терабита в секунду, и в два раза быстрее при полнодуплексном режиме! А помимо этого, оптоволоконная сеть обладает полным иммунитетом к электромагнитным помехам и не позволяет никаким образом осуществить перехват передаваемой информации (в то время как радиосигнал можно перехватить, а в медную проводку — врезаться). Конечно, за такие удобства приходится платить: оборудование для работы с оптоволоконными сетями, а также монтажное оборудование довольно дороги, а прокладка оптических сетей требует большого мастерства. В случае же механической аварии (кабели все же иногда рвутся) восстановить оптоволоконный участок сети заметно трудней, чем обычный медный.

D-LINK DES 1005D

Маленький настольный коммутатор от D-LINK обслуживает до 5 подключаемых к нему сегментов, работающих на скорости 10 Мбит/с или 100 Мбит/с (поддерживается режим автоопределения максимальной скорости хоста) в полу- или полнодуплексном режиме. Емкость матрицы адресов составляет 8К, что позволяет использовать DES 1005D в локальных сетях разных масштабов. Устройство также поддерживает режим фильтрации пакетов, а буфер памяти достигает 1Мбайт.

Тип: коммутатор.
Количество портов: 5.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $100–120.



D-LINK DES-1008D

Этот неуправляемый двухскоростной коммутатор в целом похож на предыдущую модель, однако он предоставляет в распоряжение пользователю уже 8 портов 10/100 Мбит/с. Кроме того, DES-1008D при помощи uplink-кабеля можно собирать в каскад, увеличивая тем самым общее количество обслуживаемых сегментов сети. DES-1008D поставляется в гибкой конфигурации, соответствующей запросам покупателя: можно изменять объем буферной памяти, размер ячейки матрицы адресов.

Тип: коммутатор.
Количество портов: 8.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $200–220.



значения. Так как маршрутизаторы применяются в сложных сетях, возможных путей следования пакета бывает несколько, причем оптимальным из них будет тот, который наиболее полно соответствует поставленным системным администратором условиям. А эти установки могут быть самыми разными: например, пакетам с низким приоритетом можно запретить проходить через перегруженный участок сети. Или для постоянного и интенсивного потока информации, например видеоконференции, определяется такой путь, который позволит снизить затраты на ее обслуживание.

Попутно применение маршрутизаторов позволяет решить несколько других проблем, с которыми сталкивается любая локальная сеть, и в первую очередь это касается вопросов безопасности. Так как маршрутизатор оперирует сетевыми адресами, он гарантирует сокрытость адресов более высокого уровня в рамках своей подсети. В принципе частным случаем маршрутизатора является файервол (firewall), то есть устройство, предназначенное исключительно для защиты прикрываемой им сети/подсети от нежелательных пакетов извне.

Наконец, маршрутизаторы выполняют и крайне нужную работу по трансляции форматов пакетов. Это оказывается необходимо в тех случаях, когда сеть представляет собой конгломерат различных топологий: помимо уже известного нам Ethernet в нее могут входить участки, построенные с применением технологии Token Ring или X.25. А в различных сетевых топологиях применяются совершенно различные форматы пакетов данных, которые должны быть «переведены на язык» сети адресата перед отправкой. Конечно, не обязательно, чтобы все эти функции сочетались в каждом маршрутизаторе: внутри этого класса устройств выделяется множество специальных подклассов.

Так является ли использование маршрутизатора в локальной сети универсальной панацеей от многочисленных проблем? Увы, нет. Маршрутизаторы обладают, как минимум, двумя весьма существенными недостатками, ограничивающими их использование. Первый связан с довольно высокой стоимостью устройств подобного класса по сравнению с теми же сетевыми концентраторами или коммутаторами, что не удивительно: маршрутизатор является «высокоинтеллектуальным» устройством, требующим соответствующего аппаратного и программного обеспечения. Второе же неудобство кроется в необходимости тщательнейшей настройки сетевых адресов, а также критериев расчета маршрутов следования пакетов.

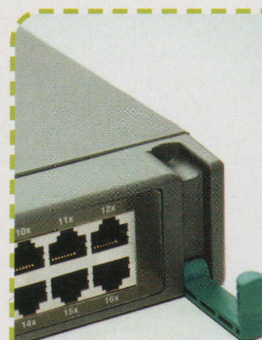
D-LINK DES-1024

Эти коммутаторы предназначены для использования в больших рабочих группах или структурных подразделениях крупных компаний. DES-1024 оснащен 24 двухскоростными 10/100 Мбит/с портами с автоопределением скорости и возможностью полнодуплексной работы. Для консольного контроля DES-1024 имеет стандартный порт RS-232, а дополнительная модель расширения может подключать концентратор напрямую к оптоволоконной сети. Вместе с DES-1024 поставляется специальный программный пакет для конфигурирования и управления.

Тип: коммутатор.
Количество портов: 24.
Скорость: 10 Мбит/с, 100 Мбит/с.
Цена: $630–700.

Наша сеть

Что же из рассмотренного нами оборудования стоит включить в план создания локальной сети? Как минимум, придется задействовать один сетевой концентратор, который объединит кабели, соединяющие локальные компьютеры отдельных пользователей. Может быть, будет разумным установить стек концентраторов, но это зависит уже от необходимого количества портов. При достаточном количестве компьютеров в сети имеет смысл выделить 2—3 сегмента, которые (в силу чисто архитектурных особенностей наших жилых домов) объединят живущих по соседству пользователей. Каждый сегмент обслуживается своим концентратором, скорее всего, с количеством портов от 4 до 8. На самом же верху нашу пирамиду замыкает 4-портовый 100 Мбит/с коммутатор. В дальнейшем эту схему можно продолжить «вверх» в том случае, если вы соберетесь подключить локальную сеть вашего подъезда к сети глобальной. MG



Заграница нам поможет,
или Как шведы беспокоятся о нашем здоровье

Lady Alice

Насколько вреден персональный компьютер с точки зрения безопасности вашего здоровья? Чем следует руководствоваться при покупке новой техники, кроме ее цены и производительности? Что такое TCO и зачем оно надо?

Персональный компьютер давно превратился в настолько универсальное средство для работы и отдыха, и мы стали рассматривать его как «волшебную палочку», способную помочь нам практически в любом начинании. За его потрясающую полезность мы готовы закрыть глаза на многие отрицательные моменты, которые он привносит в нашу жизнь, — постоянные расходы на обслуживание/ремонт/апгрейд, массу поглощаемого времени и, что особенно досадно, на негативное воздействие, которое оказывают на пользователя как сам ПК, так и большинство периферийных устройств. И совершенно зря! Если бы все ограничивалось прогрессирующим слабоумием от многосуточного прохождения очередной серии суперпуперэпопеи из жизни некоей некромантки, разрывающей могилы... Не некромантка, говорите? Ну, не суть важно.

Дело в том, что работа даже с высококлассным оборудованием портит пользователю зрение, слух и дыхательную систему, неблагоприятно воздействует на эпидермис и нервную систему. А уж что тогда говорить о дешевой китайской безымянщине! К счастью, кроме нас с вами, на свете есть и другие умные люди, которые вовремя просекли масштаб опасности и выдали на-гора тонны разнообразных отраслевых и глобальных стандартов, призванных оградить нас от преждевременной смерти за клавиатурой.

Новоселы в TCO-99

В TCO-99 было включено несколько новых разделов, описывающих требования к таким узлам персональных компьютеров, как системные блоки, видеоадаптеры, клавиатуры. Из-за того, что эти разделы намного моложе тех, которые касаются, к примеру, мониторов, список включенных в них характеристик заметно короче.

TCO

Наиболее известной организацией, посвятившей себя борьбе за здоровье пользователей персоналок, является, пожалуй, шведская TCO. Ее название ассоциируется у пользователей в первую очередь с мониторами: все уважающие себя фирмы-производители выносят соответствие своей продукции тому или иному стандарту TCO чуть ли не в название своих моделей. Кто же они, эти таинственные рыцари справедливости?

Как ни странно, за аббревиатурой TCO прячется не глубоко засекреченный медицинский институт и не масонская ложа инженеров. TCO — не что иное, как союз





шведских профсоюзов! Швеция вообще страна правильная, там единственно, что алкоголь дорогой, а так людям живется очень даже ничего. Видимо, от такой хорошей жизни шведы решили помочь угнетенным массам в остальных странах мира. Внутри союза был создан так называемый Development Unit, или подразделение по разработке. Опираясь в начале своей деятельности на поступающие жалобы на то или иное неудобство, чинимое компьютерной техникой простому работнику, и имея поддержку в лице разветвленной сети специалистов, TCO понемногу начала собирать воедино разрозненные требования к эргономическим параметрам аппаратуры. В дальнейшем это вылилось в создание стандартов сертификации продукции вроде знаменитых TCO-92 и TCO-95. Надо отметить, что TCO не обязывает производителей подстраивать изделия под свои стандарты. Просто человек, внезапно обнаруживший, что наниматель вынуждает его работать на несертифицированном, например, коврике для мыши, вполне может подать на этого эксплуататора в суд и засадить его в долговую яму. Так что volens-nolens, как говорили древние римляне, корпоративные клиенты выбирают на рынке продукцию с маркой TCO.

Самый последний из этой серии стандартов — TCO-99, и на его-то примере мы и покажем вам, что они собой представляют.

TCO-99

Основная часть стандарта TCO-99, которая касается персональных компьютеров и периферийных устройств для них, описывает не только электронно-лучевые устройства, но и набирающие популярность плоские жидкокристаллические экраны, экранные матрицы портативных компьютеров (также и разные их подклассы, не включая разве что карманные ПК), системные блоки и клавиатуры. Отдельным стандартом описывают требования, предъявляемые к принтерам.

Почти все характеристики, включенные в схему TCO-99, унаследованы от стандарта TCO-95, а также соответствующих стандартов таких международных организаций, как ISO, IEC, EN, а также директивы 90/270/EEC, принятой Европейским



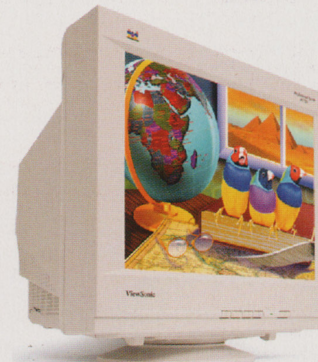
сообществом. Однако помимо этого на положения TCO-99 повлияли и национальные спецификации, в первую очередь шведская MRP II.

Итак, в чем может быть уверен покупатель, приобретающий устройство, прошедшее сертификацию на соответствие TCO-99? Разберемся по отдельности с каждым типом оборудования.

Мониторы

Требования, которые TCO-99 предъявляет к обычным электронно-лучевым (CRT) мониторам, делятся на 6 основных категорий. В первых двух объединены свойства, характеризующие визуальную эргономичность аппарата — четкость изображения и его стабильность. Четкость изображения оценивается по 8 параметрам:

- Линейность — при выводе на экран матрицы изображения элементы, образующие ее столбцы и строки, должны быть выстроены по прямым и необрывающимся линиям; в противном случае изображение теряет четкость. Максимальное отклонение от прямой не должно составлять более 1% на половину активного экрана (по ширине или по высоте).
- Ортогональность — геометрически правильное построение перпендикулярных линий. Нарушение перпендикулярности вертикальных и горизонтальных линий приводит к появлению характерного эффекта «подушки». Среднее отклонение по высоте и ширине должно быть не более 0,02, а по диагонали — 0,03.
- Уровень яркости — количество проецируемого света. Яркость может определяться как для одной точки излучателя света, так и для какой-то части освещаемой поверхности. Для оценки яркости экрана в целом, а также отдельного символа берется вторая методика. Смысл этого требования заключается в обеспечении достаточной яркости экрана (с учетом рассеянного освещения), при котором пользователю не пришлось бы напрягать глаза для того, чтобы понять, что же на экране вырисовывается. Требуемое значение параметра — не менее 100 канделл на квадратный метр, а рекомендуемое — 125.
- Равномерность освещенности — обеспечение одинакового уровня яркости экрана на всей активной зоне. Этот параметр вычисляют как отношение максимальной яркости в рассматриваемой зоне к минимальной. Для проведения оценки равномерности освещенности в качестве активной зоны берется вся рабочая площадь монитора. Сильная неоднородность может привести к ошибочному восприятию выводимой на экран информации. Стандарт предписывает этому параметру не выходить за рамки соотношения 1,5:1 и даже рекомендует более узкий диапазон — 1,25:1.
- Контрастность экрана — достаточная контрастность между отдельным экранным символом и его окружением. Ясно, что символ, не отличающийся по яркости от фона, крайне трудно прочесть. Вычисляется этот параметр по формулам контрастной модуляции; допустимое значение должно составлять не менее 0,5, а рекомендованное — 0,7.
- Уровень отражения — условный коэффициент между фактической яркостью корпуса и стандартной яркостью для белого цвета. Здесь же учитывается степень отражения от стекла монитора, исчисляемая в глоссах. Чем ближе освещенность к номинальной и чем меньше света отражается стеклом, тем удобней читать с монитора. TCO-99 задает максимальный уровень отражения равным 30 единицам, а освещенность корпуса — не менее 20% от яркости экрана (рекомендован диапазон 20–75%).
- Варьируемость температуры цвета — насыщенность белого света часто измеряют при помощи так называемой температуры цвета. Так, например, свет, излучаемый обычной лампой накаливания, имеет очень низкую температуру, в то время как белые облака на ярком летнем небе — очень высокую. Измеряется цветовая температура в градусах Кельвина (обычное дневное освещение имеет при этом температуру от 5000 до 10 000° К). В чем смысл регулирования температуры? Дело в том, что большинство мониторов поставляется с несколькими предустановленными температурными режимами, среди которых пользователь может выбирать наиболее подходящий ему в условиях освещенности конкретного рабочего места. TCO-99 устанавливает несколько таких значений — 9300, 7500, 6500, 5000° К.
- Равномерность цвета — визуальная характеристика, описывающая, насколько однородно выглядит дисплей при 100%-й заливке его белым цветом. При искажении цветовых характеристик монитор нельзя использовать, например, в предподготовке изображений, а если искажение проявляется особенно сильно, то оно раздражает глаза любого пользователя. Стандарт TCO-99 допускает относительное смещение по шкалам RGB не более чем на 0,01, а рекомендует — 0,005.



Показатели стабильности изображения описывают, насколько монитору удается сохранить статическое изображение неизменным. Между прочим, именно в этот раздел внесены требования к скорости вертикальной развертки и рабочему разрешению:

- 14", 15": 800 x 600 точек,
- 17": 1024 x 768 точек,
- 19", 21" и более: 1280 x 1024 точки, при этом скорость развертки должна составлять не менее 85 кГц (рекомендовано — 100 кГц).

Далее TCO-99 описывает требования к позиционной стабильности геометрических элементов изображения, т. е. отсутствию «дрожания» картинки: максимальная амплитуда колебаний элемента не должна превышать десятой части миллиметра.

Что общего у системных блоков и видеокарт?

В TCO-99 один и тот же документ относится как к графическим картам, так и к системным блокам. В нем мы находим 4 группы параметров.

Первая относится исключительно к видеокартам и включает в себя требования к визуальной эргономичности устройств. В принципе они совпадают с требованиями к электронно-лучевым мониторам: это уровень яркости, степень контрастности, а также вертикальная частота развертки.

Требования к системным блокам радуют большим разнообразием. Из-за того что внутри корпуса компьютера скрываются как электрические, так и механические устройства, стандарт TCO-99 описывает параметры эмиссии электромагнитного излучения и производимого шума. Зато в отдельную статью выделены требования к энергосберегающим режимам системных блоков. Разработчики исходят в этом случае из того, что вся электрическая энергия, потребляемая системным блоком, переходит в энергию тепловую, приводящую к нагреванию пространства внутри корпуса, а также всех внутренних узлов компьютера. Поэтому любой корпус, претендующий на соответствие нормам TCO-99, должен поддерживать режимы энергосберегающей работы, причем потребление тока в этом случае не может превышать 30 Вт, а возвращение в нормальное рабочее состояние происходит не более чем за 5 с.

Следующий раздел TCO-99 напрямую связан с вопросами безопасности пользователя, потому как касается он тех воздействий, которые монитор оказывает на окружающую среду, и факторов окружающей среды, воздействующих на стабильность работы монитора.

• Влияние внешних магнитных полей — в электронной трубке луч контролируется при помощи магнитных полей, наличие рядом с работающим монитором источника электромагнитного излучения может привести к интерференции и в конечном итоге к разбалансировке изображения. Монитор должен обладать достаточной степенью защиты, чтобы такие проблемы не возникали в условиях его применения в офисе или дома.

• Радиационное излучение — самый опасный для пользователя негативный эффект работы за электронно-лучевым монитором — это опасность быть подвергнутым радиационному излучению. Чем ближе уровень излучения монитора к естественному фоновому, тем безопасней это устройство для пользователя. Допустимый уровень излучения, согласно TCO-99, не должен превосходить 5000 наногрей в час.

• Электростатический потенциал — возникает в результате разницы потенциалов между катодом ЭЛТ и окружающей средой на поверхности экрана. Высокий уровень потенциала приводит, например, к тому, что на монитор «липнет» больше частиц пыли. TCO-99 допускает наличие потенциала в пределах 0,5 В.

• Переменные электрические поля — возникают между объектами, обладающими разными электрическими потенциалами. В нашем случае это монитор и, например, сам пользователь. Негативные последствия работы в таком поле могут сказаться по-разному. TCO-99 предписывает понижать уровень напряженности электрического поля до минимально возможного.

• Переменные магнитные поля — справедливо то же, что и для электрических полей.

• Режим энергосбережения — одно из больных мест для западных пользователей, где электричество стоит дороже нашего. Стандарт TCO-99 предусматривает два уровня энергосберегающей работы, с потреблением не более 15 и 5 Вт.



Пятая группа характеристик описывает электрическую безопасность монитора. В принципе тут применяются те же подходы, которые справедливы и для другой офисной техники; в их основе лежит стандарт IEC 60 950.

Наконец, в состав стандарта входят и требования, предъявляемые к удобству настроек монитора.

Шум

TCO-99 регулирует и шумность работы компьютера. При этом в уровень шума, издаваемого системным блоком, входят не только звуки, издаваемые непосредственно узлами корпуса — блоком питания, вентиляторами и т.п., — но и всеми находящимися в нем устройствами, включая такие традиционно громкие, как жесткий диск и привод компакт-дисков. В общем, системный блок, шумящий более чем на 55 дБ во время работы, сертификата TCO-99 не получит.

Принтеры

Второй по емкости стандарт, разработанный в рамках TCO-99, описывает конструкцию принтеров и сходных с ними устройств. В отличие от мониторного, в нем еще больший акцент делается на безопасность работы для пользователей. Первый подраздел этого стандарта так и называется — «Безопасность продукта». В него входят:

• Собственно безопасность — безопасность электросхемы устройства, предупреждение получения пользователем электрошока и других негативных последствий контакта людей с принтером; предупреждение возможности взрыва или возгорания.

• Взаимная интерференция радиоволн — излучаемое принтером электромагнитное излучение не должно создавать помехи в радиосигналах, которые обрабатываются другой аппаратурой, например теми же радиомодемами.

Второй раздел касается устройства принтера, легкости его использования и обслуживания. Среди прочего в этих требованиях есть даже критерии, которым должны соответствовать функциональные кнопки аппарата! Вот пример: «1. Поверхность кнопок не должна содержать хром, никель или другие материалы, которые могут вызвать аллергическую реакцию. 2. Средства управления должны располагаться так, чтобы были доступны любому пользователю, например низкорослому человеку... 4. ...сила, необходимая для нажатия кнопки, не должна превосходить 2 ньютона...». Далее описываются способы взаимодействия пользователя с принтером при возникновении внештатных ситуаций, как удобно заменить картридж, лоток с бумагой или устранить «зажеванную» страницу.



Большое внимание TCO-99 уделяет воздействию принтера на окружающую среду. В стандарте описаны практически все виды различного рода эмиссий, распространяемых принтером:

• Распространение принтером пыли — при работе в тесном контакте с принтером пользователь рискует засорить свои дыхательные пути обильно выбрасываемой принтером пылью. TCO-99 предписывает ограничить максимальную концентрацию пыли в воздухе вокруг работающего в обычном режиме принтера до 0,150 мгм на кубометр и рекомендует сократить этот показатель до 0,075 мгм.

• Выделение озона — каждый, кто работал с лазерным принтером, знаком с характерным запахом озона, образующимся при его работе. В больших количествах этот газ может негативно сказываться на дыхательных органах пользователя, поэтому максимальный объем эмиссии ограничен 0,02 мг на кубометр.

• Акустический шум — увы, все принтеры работают очень шумно. Печальные чемпионы в этом деле, конечно, принтеры игольчатые, но даже и лазерный, постоянно эксплуатируемый в течение рабочего дня, может со временем ухудшить слух пользователя. Поэтому TCO-99 предписывает сертифицируемым устройствам работать с громкостью, не превышающей 40–50 дБ.

Конечно же, список параметров TCO-99 во много раз объемнее, нежели приведенные нами примеры, однако они достаточно наглядно иллюстрируют направления контроля, содержащиеся в этом стандарте. Так что, планируя свою следующую покупку, не поленитесь проверить, есть ли на коробке с приглянувшимся вам девайсом заветная эмблема TCO... MG

ЖЕЛЕЗНЫЕ

К осени интересные анонсы начинают сыпаться как из рога изобилия. Тут вам и новые игровые приставки, и только что вышедшие версии известных компьютерных железок, и новые стандарты в области технологий, и принципиально новые технологичные вещи.

На память внукам...

На рынке цветных принтеров по-прежнему продолжается борьба между различными семействами этих устройств. Лазерные, твердочернильные, струйные принтеры упорно пытаются вытеснить друг друга, но переменные успехи не приводят к окончательной победе. Вот, к примеру, компания Epson (Seiko) делает упор на струйную технологию печати и упорно продолжает совершенствовать свою продукцию. Наконец до нас добрался новый представитель замечательного семейства Epson Stylos Photo – модель за номером 2000P. Этот принтер, следуя вполне здравому веянию времени, соединяется с компьютером исключительно через USB-интерфейс, тем самым заметно повышая скорость обмена при печати больших файлов в высоком разрешении. Кстати, максимальное разрешение печати у Stylos Photo 2000P составляет 1440 на 720 точек как в черно-белом, так и в цветном режимах. Чем радует нас этот принтер? Во-первых, в нем применяется 6-цветная печать с использованием специальных чернил Archival Inks с примесью микрокристаллов, которые обеспечивают сохранность отпечатка в течение двухсот лет! Даже современные фотографии не способны на такое. Во-вторых, применение специальной технологии печати гарантирует поглощение красящего пигмента бумагой (при применении правильной бумаги, разумеется), что устраняет проблему с вытиранием или отслоением краски. Иными словами, Stylos Photo 2000P – идеальное решение для создания своего цифрового фотоальбома.





Компания Nintendo

Анонсировала свою новую приставку — Gamecube. Приставка базируется на процессоре PowerPC от IBM, имеет 40 Мбайт RAM и графический ускоритель от ATi. Единственная неприятность, что основной носитель информации — ни с чем не совместимые оптические диски Matsushita на 1,5 Гбайт. В число дополнительных устройств входят как модемы и сетевые устройства, так и куча различных джойстиков



и прочих игровых контроллеров. Появление новой системы на рынке ожидается летом следующего года в Японии, и с некоторым запозданием в остальных частях света.
В дополнение к этой приставке анонсирована новая карманная игрушка — Nintendo Game Boy Advance некий аналог PDA, с цветным LCD-дисплеем, поддерживающим 32 тыс. цветов. Позволяет играть в сетевые игры, соединяя до четырех компьютеров. Эта карманная игрушка обещана по цене менее $100.

Гигабайт на ладони

Ни для кого не секрет, что наиболее перспективным типом сменных модулей памяти для компактных устройств на сегодняшний день являются флэш-карты. Одно в них плохо: крайне высокая стоимость в расчете на единицу хранимой информации. Все ждут, когда же цены начнут спускаться до приемлемого уровня. И вот, судя по всему, этот час приблизился. IBM анонсировала флэш-карту из семейства Microdrive объемом... 1 Гбайт! Это что-то. Представьте,



что цифровую фотокамеру можно не перезаряжать целый год, делая при этом по несколько снимков в день. К карте прилагается и соответствующий FireWire-дисковод, компактный и легкий в установке. Вполне вероятно, что новая флэш-карта найдет свое применение и в MP3-плеерах.

What's in your pocket? — It's a Sony

Компания Sony выпустила наконец давно ожидаемый карманный компьютер CLIE. Тем самым продукты от Palm и Handspring получили достойного конкурента: несмотря на то, что Sony использует в своем PDA операционную систему PalmOS, она привнесла в устройство несколько интересных новинок. Так, CLIE будет соединяться с PC через интерфейс USB, что позволит быстро синхронизировать два устройства. В CLIE применяется собственная наработка Sony — контроллер Jog Dial Navigator. Он представляет собой комбинацию кнопки и колесика (как в мышках), располагается на боковой стороне и позволяет движением одного пальца переключаться между приложениями или листать содержимое экрана. Кроме того, CLIE поддерживает очень удобный формат флэш-карт Memory Stick (8 — 64 Мбайт). Первая версия CLIE работает только с монохромным монитором, но на следующий год Sony обещает оснастить ее и цветным дисплеем.



Объединяться стало модным

На этот раз о своем стратегическом партнерстве объявили компании Iomega Corporation и I-Jam Multimedia. Если первый из участников сделки нам известен своими наработками в области съемных накопителей информации, то фирма I-Jam Multimedia относится к числу первопроходцев рынка цифровых аудиоустройств. Суть сотрудничества сводится к использованию в новых плеерах I-Jam Multimedia — семейств Win-Jam и I-Jam — одной из новейших разработок Iomega, дискет PocketZip (эта технология базируется на Iomega Click!). Кстати, в качестве формата компрессии в них будет применяться не привычный MP3,



а намного более прогрессивный и довольно молодой стандарт Windows Media Format, который хорош абсолютно всем, за исключением возможности контроля над легитимностью происхождения проигрываемого файла... Так или иначе, плееры Win-Jam будут использовать в качестве рабочей программы небезызвестный Microsoft Windows Media Player 7, а в качестве носителя — 40-Мбайт дискету PocketZip, позволяющую сохранять до 80 минут музыки. Соответственно к устройству присоединяется миниатюрный PocketZip-дисковод для проигрывания и быстрой загрузки файлов по интерфейсу USB. Его аккумулятор позволит работать в автономном режиме до 12 ч. Несомненное преимущество совместной разработки — в дешевизне носителей: одна дискета будет стоить всего $10, что намного дешевле, чем современные флэш-карты.

НОВОСТИ

Трасса зовет

В последнее время сразу несколько издателей игр выпустили в свет ряд крайне занимательных автосимуляторов. Действуя в соответствии с конъюнктурой, крупнейший производитель игровых устройств Logitech пополнил коллекцию своих контроллеров новым симулятором для виртуальных автогонщиков — Wingman Formula Force. Этот набор из рулевого колеса и ножных педалей рассчитан на самых взыскательных игроков. В нем нашли свое применение сразу четыре новинки. Во-первых, это USB-интерфейс, позволяющий среди прочего подключать к компьютеру одновременно несколько различных игровых устройств, а не перетыкать их

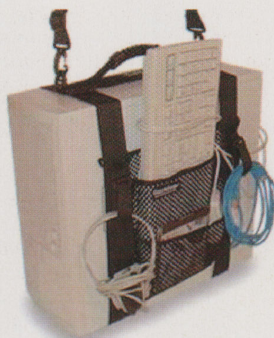




перед каждой новой игрой. Во-вторых, в Formula Force задействован новый механизм обратной связи под названием I-Force 2.0, имитирующий мощную отдачу рулевого колеса при помощи мотора и стального тросика. В-третьих, педальный блок оборудован наконец-то «мертвой зоной», выступом, на котором может покоиться нога игрока. Наконец, в-четвертых, на руль, как и в реальной жизни, надевается стильный чехол красного цвета, препятствующий проскальзыванию ладоней. На колесе находится четыре горячие кнопки и два шифт-переключателя, что кажется достаточным для игр любой сложности. Кроме того, во время игры педали оказывают ступне сопротивление, очень похожее на то, которое водитель испытывает при езде на автомобиле. В общем, все прелести в одной упаковке, смущает только цена набора — около $160. За эти деньги у нас иногда можно купить еще вполне двигающийся настоящий автомобиль...

Тауэры становятся мобильными

Напоследок — устройство столь же курьезное, сколько и полезное. Как часто нам приходится завидовать владельцам ноутбуков, перетаскивая свою персоналку с места на место, отвозя ее в ремонт или беря на дачу? Гладкий корпус,



мешанина проводов, мешающиеся клавиатура с мышкой... Короче, форма CaseAce Products порадовала нас не чем иным, как авоськой для PC! Гениальная в своей простоте такелажная система GearGrip Pro из двух толстых двухдюймовых ремней удержит в своей хватке любой системный блок, мягкая и удобная ручка легко ложится в ладонь (есть в комплекте и плечевой ремень), а в карманы с подгоняемыми размерами можно спрятать не только клавиатуру с мышью, но и модемные, сетевые кабели, а так же наушники. При этом практически любой компьютер (GearGrip Pro рассчитан на вес в 32 кг) упаковывается за считанные секунды при помощи штыковых разъемов. Если вы собираетесь на очередной ежегодный съезд хакеров — купите GearGrip Pro и прихватите с собой своего любимца!

Второе дыхание PCI?

Корпорация VIA, превратившаяся за последний год в самого серьезного конкурента Intel в области системной архитектуры, обнародовала на днях свои планы на будущее. Планы эти связаны с дальнейшей эволюцией шины PCI, которая постепенно превратилась из технологического прорыва в одно из «узких мест» современных x86-х компьютеров. Максимальная скорость передачи данных по этой шине в самом быстром режиме ее работы (64 бит, 66 МГц) составляет около 533 Мбайт/с, что уже сегодня недостаточно как для серверов, так и для продвинутых рабочих станций. В то время как другие разработчики видят выход в использовании в качестве внутренней шины PC интерфейса FireWire, VIA пошла другим путем и представила свою технологию PCI-X. В ее основе лежит целый ряд нововведений. Например, больший упор ставится на потоковость и использование так называемых разделенных транзакций, что дает прирост в скорости по сравнению с конвенционной PCI от 14 до 34%. Однако наиболее прогрессивным кажется возможность масштабирования тактовой частоты шины. PCI-X использует межрегистровый протокол, выделяющий больше времени на стадию декодирования. Новая шина без проблем позволит дочерним платам работать на частотах от 66 до 133 МГц, и это еще не предел. В зависимости от количества присоединенных к шине устройств ее контроллер выбирает тактовую частоту работы. Приживется ли PCI-X или уступит свое место FireWire, мы с вами узнаем только в следующем году. MG

В Internet — без компьютера. Почти...

Пока многочисленные производители компьютерного оборудования исподволь готовят нас к широкому внедрению устройств нового поколения, кое-кто уже выходит с ними на широкий рынок. Один из первых примеров этого — Qbe Cirrus Personal Computing Tablet, относящийся к классу так называемых Web-планшетов, своего рода Internet-терминалов. Несмотря на кажущуюся узкую специализацию Qbe Cirrus, внутри этого устройства прячется привычная нам x86-архитектура с выстроенным почти полноценным компьютером: процессор Pentium II 400 МГц, 128 Мбайт оперативной памяти, 13" TFT-экран с активной матрицей, а также 12-Гбайт винчестер. Для связи с внешним миром планшет оборудован встроенным модемом 56К и интерфейсом для подключения к сетям Ethernet; возможно также подключение дополнительных устройств через PCMCIA-разъемы. Но, помимо этого, Qbe Cirrus обладает и множеством других интерфейсов для интеграции с прочими устройствами: порты USB и FireWire, ICM, IrDA, док-станции для PC, а также для микрофона, наушников или колонок и собственного манипулятора-пера, по типу тех, что используются в карманных компьютерах. Возможно подключить к Qbe Cirrus и специальную клавиатуру, но для Web-планшетов это все-таки не самое необходимое устройство.



Дисплей имеет разрешение 1024x768 точек; впрочем, при желании Qbe Cirrus можно подключить и к обычному монитору, и к телевизору. Единственная вещь, которая нас смутила – это короткий срок автономной работы планшета, составляющий всего лишь полтора часа; впрочем, довольно трудно представить себе ситуацию, в которой пользователь имеет доступ к локальной сети или телефонной линии, но не может найти обычную электрическую розетку.

Мыши новомодные, оптические

Nick A. Skokov



Dexxa optical & Wheel Mouse optical

Вслед за компанией Genius, о новой мыши которой мы уже писали, знаменитая своими манипуляторами компания Logitech также выпустила ряд новых оптических мышей.

Dexxa optical — стильно космический дизайн.

В этот раз для обозрения нами были взяты две оптические мыши компании Logitech: Dexxa optical и Wheel Mouse optical. Обе новые мыши имеют стильный дизайн и в целом выглядят весьма привлекательно.

Достоинства мышей очевидны: они произведены одной из наиболее известных «мышиных» компаний, поддерживаются как стандартными, так и собственными драйверами, имеют возможность программирования кнопок и дополнительных действий. Ну и конечно, традиционно хорошее качество. На этом расхваливание заканчиваем и переходим к описанию мышей, попутно упоминая про все найденные и замеченные нами недостатки.

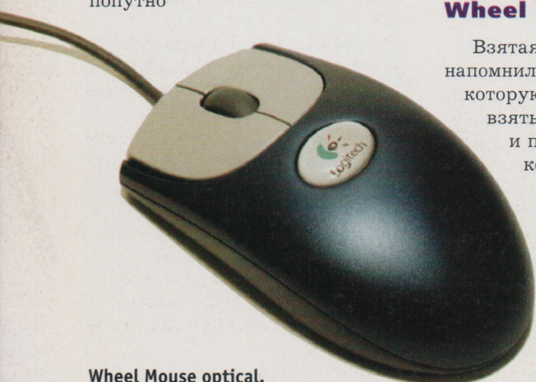
Dexxa

Дизайн в стиле «техно-космический». Полностью симметричная. Имеет несколько амебообразную форму. Выражается это в том, что мышь возить и катать по столу можно, а вот схватить за бока и приподнять — никак, потому что выскальзывает. Кроме основных двух кнопок и скроллера имеет две дополнительные, также симметрично расположенные кнопки.

Мышь возить и катать по столу можно, а вот схватить за бока и приподнять — никак.

Wheel Mouse

Взятая в руки после Dexxa, напомнила о том, что мышь, которую без проблем можно взять пальцами за бока и переставить на середину коврика, в отличие от предыдущей, все же значительно удобнее в обращении. Однако учитывая то, что новые оптические мыши коврика не требуют, возможно, это и не столь необходимое нынче



Wheel Mouse optical.

Глюки, разумеется, тоже оптические

Как оказалось, оптические мыши тоже умеют глючить, причем еще покруче, чем обычные, у которых выдувание пыли и протирка роликов и шарика обычно исправляет все проблемы. Тут же протирать и продувать нечего, так что единственным методом исправления является замена поверхности, по которой ездит мышь. Разумеется, случай это редкий, и по большинству поверхностей, как мы уже писали, мышь ездит абсолютно на ура.

Но бывают и исключения. Например, коврик для мыши DK Multimedia Learning Comes Alive! приводит оптическую мышь в состояние тяжелого опьянения и местами, например при движении мыши вверх, курсор начинает выполнять скачкообразные движения вверх-вниз с небольшими повиливаниями в стороны. Это приводит к тому, что, например, в Netscape, когда вы тянетесь мышью с середины экрана к кнопке в верхней части, вы никак не можете до нее доехать — курсор совершает колебательные движения и все никак не достает до кнопки. Но вот наконец-то мышь съезжает с глюкавого участка коврика и порядок восстанавливается.

Справедливости ради стоит отметить, что данное явление весьма редко, а по подавляющему большинству поверхностей мышь ездит без всяких проблем.

Наблюдаться же такие глюки, видимо, могут на поверхностях с повторяющимися текстурами, то есть на изображениях, сгенерированных с помощью компьютера и впоследствии напечатанных на тех же мышиных ковриках. Мы также подозреваем, что оптические мыши будут испытывать сильные трудности с поверхностями, имеющими фрактальные рисунки.



свойство. Никакими излишними кнопками, кроме двух положенных стандартных и скороллера, мышь не наделена.

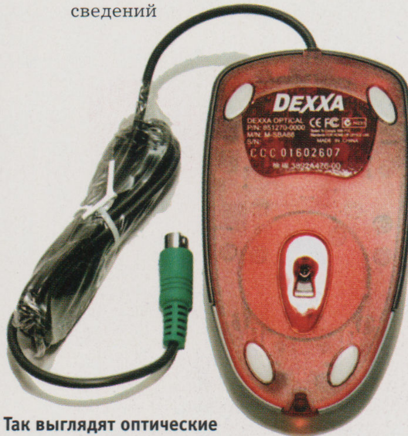
К сожалению, компания Logitech, продолжая порочную традицию Genius, не упоминает в описании к оптической мыши о разрешении. Среди кучи книжек на множестве языков нами так и не было найдено никаких сведений об этом и точности новых манипуляторов.

Выводы

Несмотря на упомянутые нами недостатки новой технологии, оптические мыши, в отличие от современных шариковых, кажутся нам более перспективными хотя бы за счет отсутствия движущихся частей и полного примитивизма с точки зрения механики. Так что с повышением и удешевлением встраиваемых в них оптических устройств распознавания они, видимо, будут становиться все более и более популярными. На самом деле совсем не обязательно ждать — вы можете уже и сегодня пойти в магазин и приобрести оптическую мышь от Logitech по цене около $30.

Оптические мыши, в отличие от современных шариковых, кажутся нам более перспективными.

Редакция выражает благодарность компании Alion Trading (www.alion.ru) за предоставленные для тестирования образцы. MG



Так выглядят оптические мыши снизу.



Wheel Mouse optical.

*** А вот эта лампочка все время мигает, потому что в коробке с мышью помещается еще и две батарейки.**

Конкурс прошел, Genius остался

В августовских номерах журналов «Mega Game» и «Подводная лодка» был объявлен конкурс на лучшее знание техники марки Genius. Сегодня мы подошли к последнему этапу конкурса — подведению итогов. Подведение итогов всегда — и радостная и грустная часть праздника. Грустно, что все уже позади. Радостно, что все мы узнали много интересного и даже необычного: вы — участвуя в конкурсе, мы — читая ваши письма. Результаты оказались следующими.

С отрадой констатируем, что география ответов была неожиданно обширной. Письма приходили не только из Москвы и Московской области, но и из Нижнего Новгорода, Тольятти, Ярославля, Рязанской, Костромской и Тюменской областей.

Офис компании BBM, проводившей конкурс, был просто завален сотнями писем от знатоков марки Genius! Поэтому, когда подошло время выбирать победителей, мы оказались в затруднительном положении. При огромном количестве писем с правильными ответами (их, кстати, можно было найти, покопавшись на сайте www.genius.ru), нужно было выбрать всего несколько победителей. Так что пришлось это делать «слепым методом» — с закрытыми глазами из вороха писем выбирать счастливчиков-победителей.

Вот они:

Алексей Белов из Москвы получил главный приз нашего жюри: комплект для сборки Venus ATX, состоящий из корпуса, колонок, мыши и клавиатуры; сканер ColorPage HR6 и факс-модем GM56PCI-L.

2-е место поделили два участника конкурса — Дмитрий Троицкий из Москвы выиграл сканер ColorPage HR6, а Алексей Сидорович из Нижнего Новгорода — комплект из клавиатуры Comfy KB-10X, мыши Easy Mouse и колонок SP-G06.

3-е место занял Андрей Шумилов из Москвы, за что и получил колонки SP-G06.

И все эти призы, конечно, марки Genius. Кроме того, все победители получают футболку с логотипом Genius и подписку на журнал «Мир ПК».

Нас немного огорчило отсутствие изобретательности при ответе на специальный вопрос: такое впечатление, что пользователи компьютерной техники теряются при необходимости поиска информации не во Всемирной сети, а в собственной голове. Поэтому призы за самый интересный ответ на специальный вопрос наше жюри решило не вручать в связи с отсутствием такового.

Не были так же обнаружены претенденты на номинацию «Уговори друзей купить модем»: друзья сами решили принять участие в конкурсе, о чем нам и написали.

А так как призы уже были обещаны, то мы решили распределить их среди участников конкурса, действительно их заслуживших.

Мы приняли доводы тех, кто взял на себя труд серьезно аргументировать отсутствие чека и постарался компенсировать это. Один из них — житель Нижнего Новгорода Денис Давыдов — получает специальный приз от жюри «За разумную критику». Другой — Сергей Михайлович Дешунин из Ярославля — заслужил свой специальный приз невероятной подробностью ответов. Владиславу Артемову из г. Кораблино Рязанской области присуждается приз за изумительные иллюстрации, а Дмитрию Морозову из г. Жуковский Московской области — приз симпатий жюри за самое интересное письмо.

Для тех, у кого еще нет модема, или тех, кто больше любит читать об Интернет, чем непосредственно с ним общаться, мы печатаем правильные ответы:

1. Владельцем торговой марки Genius является компания KYE Systems Corp.
2. Эта компания основана в 1983 году.
3. Под торговой маркой Genius не выпускаются принтеры.
4. Мышь была придумана в Стэнфордском университете.
5. Это произошло в начале 60-х годов (1964).
6. Компания начала производить модемы в 1996 году.
7. Не все модемы марки Genius могут использоваться как автоответчик.

Наш конкурс был не только заочным. Мы рады были встретиться с пользователями техники Genius в московских Интернет-кафе:

Интернет-клуб «Нирвана» (Рождественка, 29)
Интернет-клуб «Кузнецкий мост» (Кузнецкий мост, 12)
Интернет-клуб «Цинк» (Сходненская, 50)

Все хорошее когда-нибудь кончается — закончился и наш конкурс. Надеемся, что вам было интересно с нами и с Genius и что наша встреча не была последней.

Встречаемся на www.genius.ru!

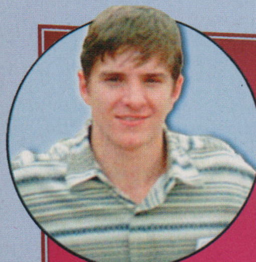


Слева направо: Алексей Белов – главный призер; Вадим Доронин – руководитель отдела рекламы компании «Бюрократ», официального представителя компании KYE Systems Corp. В России; Дмитрий Троицкий – 2-е место; Дмитрий Морозов – поощрительный приз – «Приз симпатий жюри».

Народное творчество

TC стратегий в INTERNET

Антон Гусаров



Здравствуйте, дорогие читатели! Осень, как говорят поэты, пора унылая, и кое в чем они определенно правы. Но крутые геймеры имеют на этот счет свое мнение — лето с его сезоном отпусков и блеклым океанским загаром осталось далеко позади, близится католическое рождество и новый год. Для всего игрового сообщества это имеет ключевое значение, так как именно осенью выходит огромное количество компьютерных игр. Это отчасти компенсирует дождь, грязь и невнятную погоду на улице. Однако оставим банальные фразы так или иначе проскакивающие во вступлениях ко всем разделам нашего журнала и обратимся к обзору, представленному в рубрике «Internet для геймера». Сегодня там статья про «тотальные конверсии». Слово «конверсия» в сердцах наших соотечественников вызывает особые чувства — сразу приходят на ум могучие оборонные технологии, которые были героически рассекречены и использованы в бытовых приборах «нового поколения». В компьютерных технологиях — совсем не то, что в оборонных. Здесь тотальная конверсия означает как раз то, что первое приходит на ум. Применительно к играм это нечто вроде значительной переделки существующей игры (новые уровни, пейзажи, персонажи, и пр.). В жанре 3D-шутеров явление это очень распространено и активно освещается компьютерно-игровыми СМИ. В стратегиях, надо признать, конверсии распространены ничуть не меньше, но игровые издания почему-то упорно их игнорируют, в результате чего только закоренелые фанаты StarCraft'ов и Myth'ов в них играют. Наш автор, Антон Гусаров, решил положить конец этой пагубной тенденции, заполнив информационный вакуум стратегических Total Conversions. В подтверждение моих слов далее следует статья.

Алексей Котко

Есть в великом и могучем русском языке замечательное выражение: «руки чешутся». Применительно к игровой индустрии сия фраза, разумеется, обозначает желание «делать игры». Ежели к одолевшей верхние конечности чесотке присовокупляется хоть както работающая голова, то «больной», скорее всего, занимается созданием игровых продуктов, по большей части коммерчески выгодных и иногда очень даже успешных. Но время от времени в разношерстной толпе девелоперов и издателей можно наблюдать очень интересные особи, ввиду своей скромности или в силу других каких бы то ни было причин денег за свою работу не требующих и вообще своим альтруизмом поражающих. Разумеется, создание *собственной* игры требует наличия не только желания, но и каких-то материальных ресурсов, которыми энтузиасты-бессребреники от игроделания в массе своей не располагают. Однако точки приложения народных сил и талантов имеются. И, на мой взгляд, далеко не самое последнее место в ряду этих экспериментов занимают так называемые *тотальные конверсии* (total conversions — TC).



Я, конечно, понимаю, что «лица эльфийской национальности», но уши-то зачем такие длинные делать?

Для начала разберемся с терминологией: за угловатым определением, при упоминании которого возникают странные ассоциации с рассекреченными военными заводами, чаще всего понимается полная или частичная переработка «здания» (читай — графического оформления и звука) игры и/или части «фундамента» (читай — движка и геймплея) игры. Созданием тотальных коверсий занимались и продолжают заниматься не только народные умельцы, но и профессионально занимающиеся разработкой игр компании, которые обычно продают свою продукцию по более низким по сравнению с ценами оригинальных игр, надеясь тем самым заработать на фанатах маленькую, но все-таки денежку. Коммерческие TC от их свободно распространяемых «сестер» обычно отличают две вещи: относительно высокое качество исполнения и... опять-таки терминология. Что такое expansion и mission pack, надеюсь, все знают? Так вот, с «технической» точки зрения любой «официальный add-on», как бы красиво его не называли разработчики, является тотальной конверсией и ничем иным более. Ужасно хочется к разряду «конверсий некогда гениальной идеи» отнести и так называемые сиквелы, а заодно с ними и клоны, но... так уж исторически сложилось, что называют их все-таки играми, хоть зачастую они того и не заслуживают.

О том, когда же образовалось такое явление, как тотальная конверсия отдельно взятой игры, можно говорить долго. Но, думаю, стоит отметить тот факт, что обрабатывать игры люди стремились чуть ли не с появления самих компьютерных игр. В истории развития TC было много интересных этапов, но, пожалуй, отдельно рассмотреть следует лишь выделение частичных конверсий из стройных некогда рядов конверсий тотальных. По прошествии определенного времени PC (partial conversions — частичные конверсии) стали называться модами (mod — от англ. modification), распространились в основном среди фанатов шутеров от первого лица, а их создание превратилось в любимое занятие бывших и нынешних level-designer'ов (см. статью в этом же разделе предыдущего номера).

Постепенно различия между конверсиями тотальными и не очень стали размываться: все больше и больше моды стали походить на TC, все меньше и меньше их можно было бы назвать *тотальными*; популярная нынче в индустрии тенденция смешивать все и вся не могла не затронуть и игровые «римейки». Даже сами авторы той или иной конверсии иной раз не в состоянии сказать *«полной»* она у них получается или *«частичной»*, хотя возможен либо первый, либо второй варианты безо всяких промежуточных положений.

Впрочем, достаточно критики и придирок, ведь впереди у нас обзор лучших, самых лучших конверсий последних нескольких лет. Сразу оговорюсь, в моем представлении тотальная конверсия — это нечто стратегическое и в очень реальном времени. Конверсий воргеймов, игр, в последние годы ставших чуть ли не элитарными, обнаружить не удалось вовсе, ну а поклонникам шутеров и про-



Живые ковбои это вам не квадратные всадники из Leggo — их рисовать надобно. И ведь нарисованы, и ведь как нарисованы!..



чих экшнов советую раздобыть предыдущий номер MegaGame, где вы найдете если не исчерпывающую, то самую полную информацию о модах и конверсиях FPS, когда-либо появлявшуюся в российской игровой прессе.

Warcraft

Если и была игра, которую «тотально конвертировали» в буквальном смысле все кому не лень, то имя ей Warcraft. Первую серию мы оставим сразу, ибо с раритетов можно только пыль сдувать, да в пример нынешним хитам ставить, а вот вторая часть, точнее созданные по ней конверсии, достойны самого подробнейшего осмотра. Tides of Darkness/Beyond the Dark Portal — одна из тех немногих игр, возраст которой совсем не вредит: именно благодаря своему почтенному стажу Warcraft II обзавелся бесчисленным количеством переработок, тотальных и частичных. Не стоит забывать, что для небольшой группы, чаще всего непрофессиональных девелоперов (а то и вовсе одного «сам-себе-разработчика»), создание TC потребует гораздо больше времени, чем разработка полноценной игры, но зато самой всамделишной игровой компанией. Большинство свежих, недавно вышедших стратегий, обладая обширным и зачастую очень мощным инструментарием, необходимым для создания полноценных конверсий, требуют немалого терпения со стороны тех игроков, кто всем этим богатством, выдаваемым паблишерами в нагрузку к коробке, решил воспользоваться. Даже сейчас для Warcraft II вряд ли наберется хотя бы десяток полностью завершенных TC. Тем не менее они наличествуют: взять хотя бы Eternal Wars (www.warclan.com/ratt/ew/), автор которой не



Что-то удивительно знакомое проглядывается в скелетонских силуэтах...

только «новых карт нарисовал», но и весьма недурственно развил сюжетную линию Warcraft, предположив свою версию дальнейшего развития событий. Приводить ее здесь совсем не хочется, иначе играть будет совершенно неинтересно. Скажу лишь, что рас теперь аж четыре, две из которых знакомы нам очень хорошо (орки и люди), а вот две другие... Добавьте ко всему этому новых героев, карты, тайлы (tile) и, естественно, новые кампании для каждой из сторон, и вы получите почти классическую конверсию суперхита от Blizzard. Неменьший интерес представляет и TC под названием Legends of Battle (www.warclan.com/eirdway/lob.htm), по словам создателя, перевернувшая геймплей Warcraft II с ног на голову. Так это или нет все желающие могут узнать сами, скачав LoB, но то, что Legends of Battle делает игру более жесткой и захватывающей, сомнений не вызывает.
Из списка нововведений: отредактированы система повреждений и количество хитпойнтов (hit points), враг более коварен и одновременно с этим гораздо многочисленнее, чем прежде. Есть и новые юниты, заметно разнообразившие бестиарий War2. А вот The Rituals of Rebirth (www.warclan.com/warchive/rituals/) наглядно демонстрирует, что усердие и немного таланта могут творить чудеса. Достаточно лишь перечислить несколько изменений, которые эти ребята внесли в игровой процесс Warcraft: новая графика (включая собственный splash screen), новая анимация юнитов, обновленные меню, герои со своими графикой, звуками, личностями; основательная переработка правил, новое заклинание «Summon Fire Elemental», более сложная по сравнению со стандартной кампания за людей — в общем и целом, замечательная кон-

версия отличной игры. О проектах Weapons of our Warfare (www.warclan.com/warchive/straycats/woow.html) и Funcraft III (www.warclan.com/warchive/straycats/funcraft.html) можно сказать только одно: «Это надо видеть, особенно Funcraft». Любителям британского юмора вообще и «от Monthy Python» в частности посмотреть Funcraft рекомендуется настоятельно. Weapons of our Warfare должен понравится тем, кто с легкостью одолел «людскую» кампанию Beyond The Dark Portal — в WooW все будет не так просто. ElfCraft (www.warclan.com/acecalhoon/) можно назвать конверсией для эстетов: множество красиво нарисованных юнитов, собственный набор карт; в скором времени обещаются неслыханные ранее звуки и невиданный доселе сюжет. Если от стандартных, одноликих юнитов от Blizzard вам уже мутно, то, возможно, стоит обратить внимание на Elves & Trolls (второе название ElfCraft) — получите визуальное удовлетворение от созерцания свежей картинки. Продолжая тему украшательства Warcraft II, нельзя оставить без внимания проект War2 SE (www.warclan.com/fronzel/war2se.html), в полной мере конверсией не являющийся, но заслуживающий хотя бы упоминания. Цель создателей Warcraft II SE — сделать графическое обрамление RTS несколько иным, выделить, к примеру, героев из той толпы юнитов, что их обычно окружают, или же нарисовать эльфийским лучникам колчаны для стрел, дабы исправить ошибку, допущенную художниками из Blizzard. War on the Rim (www.warclan.com/gurthaur/wotr2/) от других конверсий отличается не только и не сколько визуальными изысками: создатель WotR собирается изменить все или почти все, что было в оригинальном Warcraft



Спойлер: нелюди в черном — Skeletons, новая раса из Eternal Wars.



ElfCraft: Эх, этих бы Leeches да в Tides of Darkness...



DeathCraft — одна из тех немногих конверсий, где хоть какое-то внимание уделяется перерисовке пейзажа.

II, будь то кампании, анимация юнитов и самое главное статистика, правила игры. Если в War2 юниты одного класса имели совершенно одинаковые характеристики, то и разница между двумя расами заключалась лишь в наличии/отсутствии тех или иных заклинаний. Автор War on the Rim предлагает сделать оркских воинов чуть ли не в два раза слабее, во столько же раз снизив на них и цену, и скорость «выращивания». Интересный шаг, особенно, если подобная дифференциация действительно возымеет должный эффект. Последний конверсионный проект для Warcraft II, на котором мне бы хотелось остановиться — DeathCraft (www.warclan.com/guardian/). Несмотря на столь жизнерадостное название, DCraft, по образному выражению человека, его создавшего, «очень комиксный» и едва ли не комический. Нет-нет, нетрезвых пеонов в клоунских костюмах вы в DeathCraft не встретите, но много-много веселья обещается, судя по названию, весьма специфическому. Впрочем, не только юмором богат DeathCraft, но также и уникальной системой распределения материальных благ. Например, если в War2 золото было совершенно нейтральным ресурсом, то в DC оно принадлежит тому и только тому игроку, который удерживает под своим контролем шахту. Это значит, что уже мало найти неиспользованный рудник и отправить туда одного-двух крестьян-пеонов — в DeathCraft шахту необходимо охранять, защищать (или, наоборт, пытаться отбить) ее до последней капли крови. Помимо этого, внимательные игроки найдут в DeathCraft новые пейзажи (новый лес заместо старого летнего, подземелье вместо болот).



Dungeon — полный набор тайлов из DeathCraft, заменяющий блеклый Swamps.

Starcraft

Уровень развития игровых конверсий находится в прямой зависимости от уровня развития самих игр. Чем совершеннее игра, тем совершеннее будут и TC, которым она через определенное время подвергается. Для многих и многих игроков Starcraft и по сей день остается образцом чуть ли не эталонной real-time стратегии, а ведь выпущена игра была еще два года назад — для игровой индустрии срок очень немаленький. Ответ на вопрос, сумела ли Blizzard при помощи Starcraft подтвердить свой статус разработчика дружественных к конверсионной обработке игр, можно выяснить, проведя анализ некоторых из SC-конверсий.

Эксперименты по переносу действа той или иной игры в некую новую, но хорошо известную вселенную предпринимались и до появления Starcraft. Тем не менее особого успеха (читай — материального воплощения своих замыслов) предпринимавшие данные попытки разработчики сумели добиться только вместе со Starcraft. Не стоит даже и сравнивать наборы инструментов, коими пользовались создатели какой-нибудь Star Wars Warcraft II и Shadows of Vengeance, создаваемой для SC.



Star Wars Warcraft — находящийся на ранних стадиях разработки проект от создателей Warcraft II SE.

О ней, о SoV (www.scnation.com/tcn/sce/), собственно, и пойдет речь. Конверсия разрабатывается, как вы уже могли догадаться, во вселенной Star Wars. Авторы Shadows of Vengeance хотят не только погрузить игрока в атмосферу фильмов г-на Лукаса (George Lucas), но и сделать что-то поистине революционное, изменив старый добрый SC до неузнаваемости: игровая и внеигровая (меню, курсоры и т.д.) графика, звук, текст и даже дерево технологий (!) переделываются в соответствии с нетленной эпопеей. Ко всему прочему, все юниты конверсии — космические корабли или летательные аппараты, что накладывает определенный отпечаток на тактику и стратегию.

Хороша Star Wars, обширна и глубока, но Star Trek все-таки попродвинутее будет: возраст как-никак обязывает (без малого 35 лет в эфире!), да формат (изначально — сериал) не позволяет сценаристам да режиссерам расслабляться. И хотя сия вселенная активно используется разработчиками (из свежих проектов взять хотя бы ST Voyager: Elite Force от Raven) и издательствами (Activision — ST Armada; ST Hidden Evil, Simon & Schuster — Dominion Wars, The Fallen и др.) на протяжении вот уже многих лет, создается впечатление, что новые проекты, так или иначе связанные со ST, будут появляться всегда. Пример тому — целых две Star Trek конверсии: почти одноименная с проектом S&S Dominion War (http://dominion.campaigncreations.com/) и Starcraft — Star Trek Total Conversion (www.camsys.org/StarTrek/). События в DW



...И неважно, что Star Trek — Starcraft по качеству проработки моделей заметно уступает Dominion War — с любовью же делается...

разворачиваются по ST-летоисчислению в 50893.5 году, когда неотвратимость новой войны чувствовалась с особенной силой; в центре противостояния сторон этого конфликта и предстоит оказаться игроку. SC — ST в отношении какой бы то ни было подоплеки еще более прост: оригинальные кампании Terran, Protoss и Zerg из Starcraft заменяются соответствующим образом на кампании United Federation of Planets, The Klingon Empire и The Borg Collective. Естественно, обозвать «зергов» «боргами» без внесения дополнительных корректив было бы не самым удачным ходом, поэтому авторам Starcraft — Star Trek Total Conversion ради любви к искусству пришлось потратить не один месяц на перерисовку всех до единого (!) юнитов игры. Создателям Dominion War пришлось обработать как наземные структуры, так и корабли всех воющих рас. К счастью, не одним Star Trek'ом жива конверсионная community. Есть в арсенале TC под Starcraft не менее интересные прожекты. Особый интерес представляет The Terran Ascension (www.scnation.com/tcn/tta/) — едва ли не первая в истории Starcraft конверсия Brood War. По закону жанра, действие TC начинается там, где события Brood War официально завершаются. Terran и Protoss, как рассказывается в предыстории, зализывают раны, а Zerg'и тем временем хозяйничают в Aiur... TTA не была бы конверсией в полном смысле этого слова, если б не несколько новых видов юнитов, оружия, звуков, портретов, ста-



Federation из Star Trek против Protoss? А почему бы и нет?..

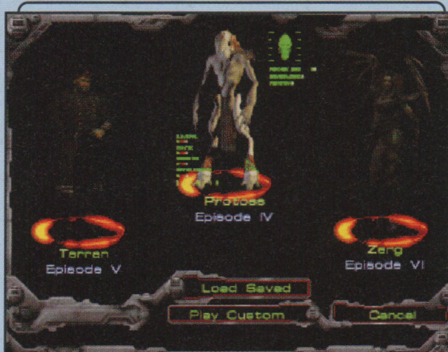

…А теперь представьте себе небольшую эскадру из таких вот кубиков.

тистики и куча других изменений, которые обязательно будут сделаны. В целом, The Terran Ascension, как говорится в одном рекламном ролике, — «правильная» конверсия, а если ко всем прочим ее достоинствам присовокупить и тот факт, что TTA использует в своей основе Brood War, а не морально обветшалый SC… Ну а если захотелось чего-то совершенно нового, то вам обязательно надо


The Order of The Phoenix: Небеса против Ада. Счет 7–1 в пользу Светлых сил.

взглянуть на The Order of the Phoenix (phoenix.tech-base.com) — амбициозную (в самом лучшем смысле этого слова) конверсию, в основе которой синтез двух прекрасных игр от Blizzard — Starcraft и… Diablo. Да-да, парни решили объединить эти игры в одну, конвертировав все (!) юниты, создав три совершенно новых эпизода. Мало того, на основе SC (еще точнее, Brood War) и Diablo разработчики решили создать свой собственный мир, сочетавший бы в себе лучшие черты обеих прародительниц. Девелоперы TOotP поставили перед собой задачу помирить поклонников Diablo и Starcraft. Честно говоря, не совсем понятно, когда фэны двух игр успели рассориться или что мешает игрокам любить обе игры одновременно… Им, разработчикам, виднее. Мне же видится немного другое — отличная, не только «неплохо отрисованная» конверсия, и определенно инновационная, яркая, а главное, выделяющаяся на фоне множества других, куда более сЫрых и сИрых. Попадаются среди конверсий SC и такие, которыми просто хочется любоваться, как, например, YoshiCraft (http://yoshicraft.infoceptor.com/). Как не уставала вторить нашей бестолковой группе воспитательница: «Игрушки можно трогать только глазками». Вот YoshiCraft как раз этой серии игрушек и принадлежит: хочется ручонками дотянуться, а получается лишь глазками. А ведь, черт возьми, красиво… Завершить обзор SC-сайтов конверсионной тематики мне бы хотелось представлением такого проекта, как Starcraft Evolution (http://sce.sclegacy.com/), пропагандирующего создание конверсий ради… создания конверсий. Этакое искусство ради искусства: рисуем новые юниты и заигрываем со статистикой/правилами, пока не пропадет желание, и, что самое удивительное, с желанием создавать новые боевые и не очень единицы, а также ковыряться во внутренностях игры у создателей Starcraft Evolution все в порядке.


Если повнимательнее приглядеться к скриншотам, то начинает казаться, что модели юнитов были попросту перетянуты из Diablo, хотя на самом деле девелоперы TOotP потратили не один месяц на перерисовку каждого (!) фрейма, что и дало отличный результат: фигурки двигаются по-настоящему плавно.



Starcraft Evolution: если уж и конвертировать, то до последней менюшки.

Myth

Игра, две части которой разошлись по всему свету тиражом в один миллион (!) копий. Игра, которая пришлась по душе и вечно чем-то недовольным игровым изданиям, и менее придирчивым игрокам. Игра, которая, к счастью, не сумела перейти ту грань, пардон, попсовости, столь легко перепрыгиваемую продуктами от той же Blizzard. Наконец, игра, на основе которой создаются, бесспорно, лучшие на сегодняшний день некоммерческие конверсии. The Wild West (www.frigidman.com/wildwest/) — TC для Myth II: Soulbringer, выверенная до мелочей, прорисованная до последней заклепки на ковбойском поясе, потрясающе озвученная и в соответствии с историческими реалиями проработанная, показала всему игровому сообществу, что даже при отсутствии должного финансирования можно создавать классные, умные и одновременно красивые игры. Появившаяся немногим ранее, чем


Детализированная, сочная карта — чуть ли не единственная заслуга создателей The Wild West. По их же словам. Скромняги…

The Wild West, конверсия под названием World War II: Titans (www.clanplaid.net/misc/titans/) лишь подтверждает высказанную выше мысль: прямые руки и движок Myth II могут творить самые настоящие чудеса. WWII: Titans, как и ее сестра, — яркая, исторически и логически выверенная, непохожая на другие TC, заставившая многих по-новому взглянуть на проблему совмещения столь серьезной и особенно интересной темы, как Вторая мировая война, и весьма неоднозначного формата стратегий в реальном времени. Еще одна конверсия Myth II, на описании достоинств которой мне бы хотелось остановиться, являет собой пластиковое нечто (в девичестве — «пластмассовый кошмар из детских снов»), озаглавленное как Leggo My Myth (http://mor.fantasyrpg.com/leggo.html). Внятной характеристике не поддается, кратко: «имидж — все». Действительно, все. Очень психоделично, очень. Да, чуть не забыл… для смелых и отважных уже создана вторая часть Leggo. С роботами.


Миров «неинтерактивного» Lego, скажем так, много — хватит ли у разработчика уже двух конверсий сил на создание новых?

Признаюсь, как на духу, мне было бы очень лестно думать, что этой статьей я смог раскрыть тему, рассказать все или почти все о конверсиях, тотальных и частичных. Но, к сожалению, или, быть может, к счастью, это не так… Анализ всего двух десятков TC, разработанных на трех (!), пускай и особенно почитаемых, платформах далек от совершенства и уж тем более ни на какую объективность не претендует: тема неисчерпаема, и будет ли она продолжена или нет зависит от вашей и только вашей активности. Жду пожеланий, требований, критики — obyekt@gamecenter.ru. MG

ДАРА FOREVER

ЗЛО ИЗНАЧАЛЬНОЕ

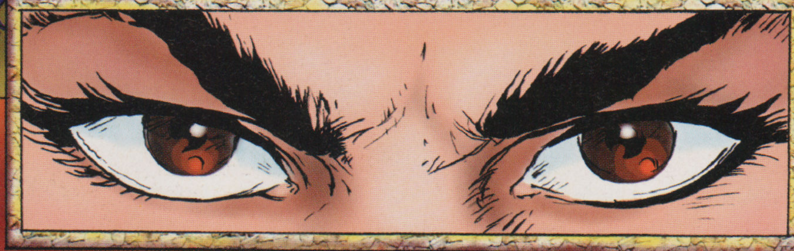
ДАРА СМЕРТЕЛЬНО УСТАЛА. БОЙ ДЛИЛСЯ НЕМНОГИМ БОЛЕЕ ДВАДЦАТИ МИНУТ, НО ЕЙ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ПРОШЛА УЖЕ ЦЕЛАЯ ВЕЧНОСТЬ С ТОГО МОМЕНТА, КАК ОНА ВЫШИБЛА ФАЙЕРБОЛЛОМ ВОРОТА МОНАСТЫРЯ SISTERS OF THE SIGHTLESS EYE И, РАЗМАХИВАЯ МЕЧОМ, ВОРВАЛАСЬ В ЭТУ ЦИТАДЕЛЬ ДЕМОНЕССЫ АНДАРИЕЛЬ.

ПРОТИВНИКАМИ БЫЛИ АМАЗОНКИ, И ИХ БЫЛО МНОГО. КРОМЕ ТОГО, ДЕМОНЕССА ЛИШИЛА ИХ ДУШИ СТРАХА СМЕРТИ, И ПРЕВРАЩЕННЫЕ В БЕРСЕРКЕРОВ ВОИТЕЛЬНИЦЫ ОРДЕНА ШЛИ НА ДАРУ ВОЛНАМИ. ОНА ВЫКАШИВАЛА ИХ ДЕСЯТКАМИ С ПОМОЩЬЮ МЕЧА И МАГИИ, НО ОНИ ПРОДОЛЖАЛИ ЛЕЗТЬ НА НЕЕ СО ВСЕХ СТОРОН.

ПОТ, СТЕКАВШИЙ СО ЛБА, ЗАЛИВАЛ ГЛАЗА, НО ВЫТЕРЕТЬ ЕГО ОНА НЕ МОГЛА, СУДОРОГА, СКОВАВШАЯ ЕЕ ЛАДОНИ НА ЭФЕСЕ МЕЧА, НАЧАЛА РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ ВВЕРХ ПО МЫШЦАМ ПРЕДПЛЕЧЬЯ. ОНА ДОЛЖНА БЫЛА ДОБРАТЬСЯ ДО ЭТОЙ СТЕРВЫ, АНДАРИЕЛЬ! ВО ЧТО БЫ ТО НИ СТАЛО!

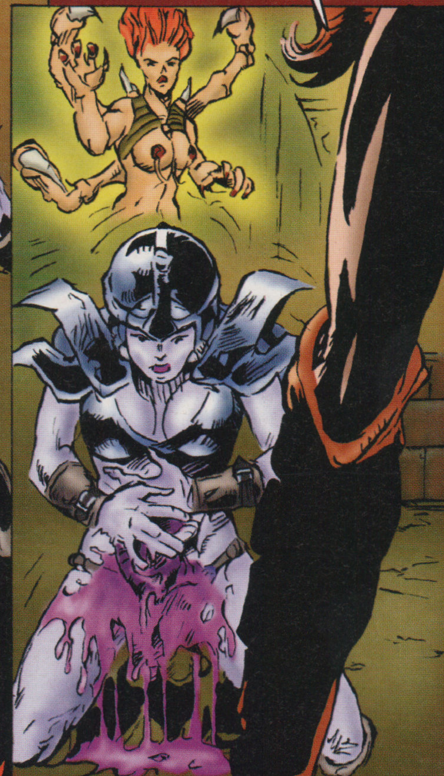
ДЬЯВОЛ! ПРИХОДИТСЯ ЭКОНОМИТЬ МАННУ ДЛЯ ПОСЛЕДНЕГО УДАРА.

ОБЫЧНОЙ МАГИЕЙ Я НЕ СМОГУ ПРИЧИНИТЬ АНДАРИЕЛЬ БОЛЬШОГО УРОНА. МНЕ НЕОБХОДИМО ПОДОБРАТЬСЯ НА РАССТОЯНИЕ УДАРА КЛИНКА.




ТЫ ПРОИГРАЛА, ВОЛШЕБНИЦА! ТЕБЕ НЕ УДАСТСЯ ПОБЕДИТЬ МЕНЯ. Я ПОДНЕСУ ТВОЮ ГОЛОВУ В ДАР ПОВЕЛИТЕЛЮ УЖАСА!


ПОГАНОЕ ЧУЧЕЛО! Я НАУЧУ ТЕБЯ УЧТИВОСТИ!
АААА!


ГДЕ ТЫ ПРЯЧЕШЬ КУЛЕРА, МЕРЗКОЕ ОТРОДЬЕ!? ОТВЕЧАЙ!
А... ТЕБЕ НУЖЕН НА-КРУЛ, ВРАГ МОЕГО ПОВЕЛИТЕЛЯ? ТЫ НИКОГДА НЕ СМОЖЕШЬ ОСВОБОДИТЬ ЕГО!


НЕ ХОЧЕШЬ ОТВЕЧАТЬ? НИЧЕГО, СЕЙЧАС ТЫ У МЕНЯ ЗАПОЕШЬ СОЛОВЬЕМ...



ОНА ВЛОЖИЛА В ЭТОТ МАГИЧЕСКИЙ ПРИЕМ ВСЮ МАННУ, КОТОРАЯ У НЕЕ ОСТАВАЛАСЬ НА ЭТОТ МОМЕНТ. ЛЕЗВИЯ КЛИНКОВ ПРОШЛИ СКВОЗЬ ЕЕ ТАЮЩИЙ СИЛУЭТ, НЕ ПРИЧИНИВ НИ МАЛЕЙШЕГО УЩЕРБА ЕЕ ЗДОРОВЬЮ.

НУ, ВОТ И ВСЕ...

АААAРХХ! Э-ЭТО НЕВ... НЕВОЗМОЖ-НО!

ЛИШЕННЫЕ МАГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ АНДАРИЭЛЬ ОСТАВШИЕСЯ СЕСТРЫ ОРДЕНА ИСПУСТИЛИ ДУХ...

ВОТ ТЫ ГДЕ, БЕЗДЕЛЬНИК... ИШЬ, ПРИБАЛДЕЛ!


ЖАЛЬ, МАННА ЕЩЕ НЕ ВОССТАНОВИЛАСЬ, А ТО БЫ Я ТЕБЯ ВМИГ РАЗМОРОЗИЛА. НУ НИЧЕГО, МОЖНО И БОЛЕЕ ПРИМИТИВНЫМ СПОСОБОМ.
AAAR!


УЗНАЮ ТВОИ МИЛЫЕ ШТУЧКИ, ДАРОЧКА. ТЫ ЧТО, НЕ МОГЛА ОСВОБОДИТЬ МЕНЯ КАК-НИБУДЬ ПО-ЧЕЛОВЕЧЕСКИ?
ДЕМОНУ НЕ ПРИСТАЛО ТРЕБОВАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ОБХОЖДЕНИЯ. РАССКАЗЫВАЙ, ЧТО ТЕБЕ УДАЛОСЬ ВЫЯСНИТЬ!


В ОБЩЕМ, ДЕЛА ПЛОХИ... КАК ВСЕГДА. ЗА DIABLO КРОМЕ НАС ОХОТЯТСЯ ЕЩЕ ЧЕТВЕРО. АМАЗОНКА, ПАЛАДИН, НЕКРОМАНСЕР И КАКОЙ-ТО ВОНЮЧИЙ, ПРЕВОНЮЧИЙ ВАРВАР. ДВУХ ПОДЕЛЬНИКОВ ПОВЕЛИТЕЛЯ ОНИ УЖЕ ЗАМОЧИЛИ И ЗАБРАЛИ У НИХ ОБА SOULSTONE.
ЕСЛИ ОНИ ДОБЕРУТСЯ ДО ХОЗЯИНА РАНЬШЕ НАС И ВЫКОВЫРНУТ ИЗ ЕГО ЧЕРЕПУШКИ ТРЕТИЙ КАМЕШЕК, ТО МЫ ЗАСТРЯНЕМ ТУТ НАДОЛГО. ПОСКОЛЬКУ И DIABLO, И BAAL С MEPHISTO ТУТ ЖЕ ВСЕЛЯТСЯ В ДУШИ И ТЕЛА ТРЕХ ОБЛАДАТЕЛЕЙ КАМНЕЙ, ТО ПРИДЕТСЯ НАЧИНАТЬ ВСЕ СНАЧАЛА... БОЮСЬ ТОЛЬКО, ЧТО НАМ НА ЭТО НИКАКОЙ ЭКСПЫ НЕ ХВАТИТ...
А ЧТО ЭТО ТЫ ТАМ ВОЗИШЬСЯ С ТРУПОМ АНДАРИЭЛЬ?


ВЫПЕЙ ЭТО... ЭТО ВОССТАНОВИТ ТВОИ СИЛЫ. А ОНИ НАМ СКОРО ПОНАДОБЯТСЯ.

ЧТО ЭТО? КРОВЬ?!

ТОЛЬКО НЕ ВЕШАЙ МНЕ ЛАПШУ НА УШИ, ЧТО ТЫ ЗАДЕЛАЛСЯ ВЕГЕТАРИАНЦЕМ. ПЕЙ, И ПОЛЕТЕЛИ. ЖИВО!

ПОЗЖЕ...

А СОГЛАСИСЬ, ДАРА, НЕПЛОХО ДЕВУШКЕ ИМЕТЬ ПОД РУКОЙ ДРАКОНА ИЛИ ДЕМОНА. ОЧЕНЬ УДОБНОЕ СРЕДСТВО ТРАНСПОРТА.

УДОБНОЕ-ТО ОНО УДОБНОЕ, ТОЛЬКО ОЧЕНЬ КОЛЮЧЕЕ. ПООСТОРОЖНЕЕ СО СВОИМИ КОГТИЩАМИ! НЕ ВЗДУМАЙ ОЦАРАПАТЬ МНЕ КОЖУ, ОНА У МЕНЯ ОЧЕНЬ НЕЖНАЯ.

НАДЕЮСЬ, МОЙ ЗАПАС МАННЫ ВОССТАНОВИТСЯ К ТОМУ ВРЕМЕНИ, КОГДА МЫ ПРИБУДЕМ НА "СТРЕЛКУ".

ВОТ ЭТО МЕСТО. ТУТОЧКИ! ПРИБЫЛИ. ИДУ НА ПОСАДКУ.

ММ... КАЖЕТСЯ МЕНЯ УКАЧАЛО. С ЧЕГО БЫ?

А ТЕБЯ ВООБЩЕ ПО УТРАМ НЕ ТОШНИТ? ЗНАЕШЬ, ИНТОКСИКАЦИЯ ТАМ, НУ И ВООБЩЕ... КГМ...

ТЫ НА ЧТО ЭТО НАМЕКАЕШЬ, МЫШЬ ЛЕТУЧАЯ? А НУ, МАРШ К ВОРОТАМ, БОЛТУН! А ТО ТАК ВРЕЖУ, ВРАЗ РОГА ОТВАЛЯТСЯ!

ДА Я НИЧЕГО, ЭТО Я ТАК, ШУТЕЙНО...

ШУТНИК.... ЮМОРИСТ-РОГОНОСЕЦ.

АЙ-ЯЙ! КАЖЕТСЯ, МЫ ОПОЗДАЛИ. ЭТИ ЧЕТВЕРО УЖЕ ТУТ ПОБЫВАЛИ.

ТЕПЕРЬ ТРОЕ... ПОСМОТРИ.



ЧЕРТ, ЗДЕСЬ И ЗАБЛУДИТЬСЯ НЕДОЛГО.

СЕЙЧАС СПРОСИМ... ЭЙ, МЕЛКИЙ, А НУ-КА ПРИТОРМОЗИ!

НЕ БУДЕШЬ ЛИ ТЫ ТАК ЛЮБЕЗЕН, МАЛЫШ, ПОДСКАЗАТЬ ДВУМ УСТАЛЫМ ПУТНИКАМ ПУТЬ К ПРЕСТОЛУ ВЛАДЫКИ ТЬМЫ?

ХРР... МНОГО ВАС... ТУТ ХРР... ЩЛЯ... ШЛЯЕТСЯ. ОХ! ПОЛЕГЧЕ!

АААИИИИХ! ПЕРЕСТАНЬ, СУКА БЕШЕНАЯ! ПРАВЫЙ ПРОХОД! ПРАВЫЙ!

ГРУБИЯН... ФУ!

CREEK

СКОРЕЕ, КУЛЕР. БОЮСЬ, ПРОТИВ ТРОИХ ХОЗЯИН ДОЛГО НЕ ВЫСТОИТ.


ВНИМАНИЕ, КУЛЕР!
РАСКЛАД ТАКОЙ! Я БЕРУ НА СЕБЯ НЕКРОМАНСЕРА, А ТЫ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ.
КАК ОСТАЛЬНЫХ? ОНИ ЖЕ МЕНЯ НА СТЕЙКИ НАШИНКУЮТ!


АААAA!

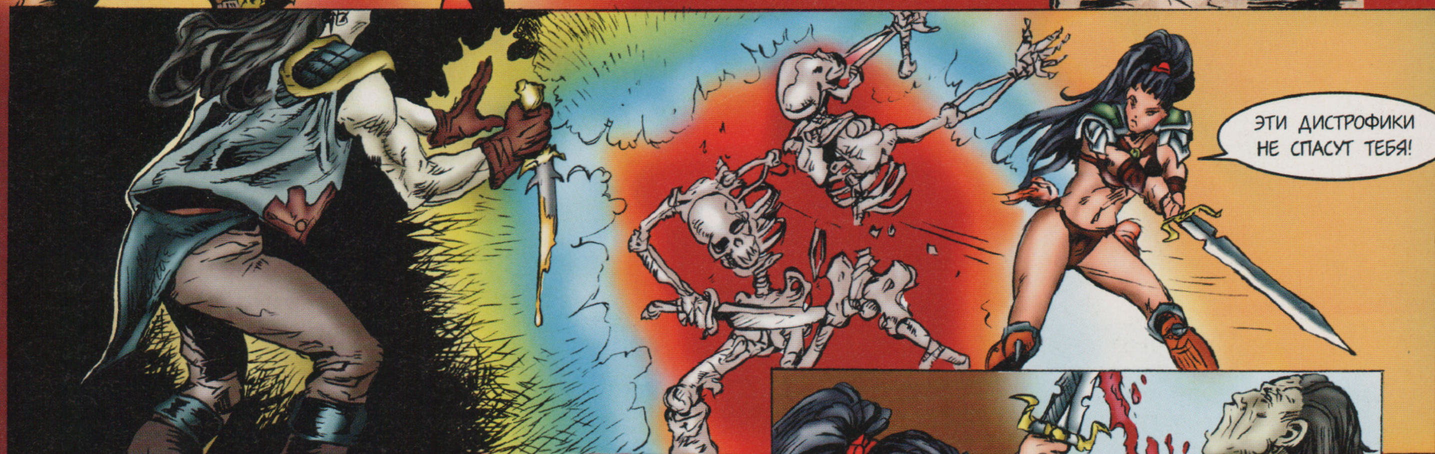

ЭЙ-ЭЙ! НЕ ПОДХОДИТЕ КО МНЕ... ПРЕДУПРЕЖДАЮ Я... Я... Я ПСИХОВАННЫЙ!


Я НЕ ПОТЕРПЛЮ КОНКУРЕНТОВ. SOULSTONE DIABLO МОЙ!


КАЖЕТСЯ, НЕКРОМАНСЕР ЕЩЕ НЕ УСПЕЛ ВЫКОВЫРНУТЬ ИЗ ГОЛОВЕШКИ ХОЗЯИНА SOULSTONE! В БЛИЖНЕМ БОЮ ОН ПОЧТИ БЕССИЛЕН. НО НА ТЕЛЕПОРТ МНЕ НЕ ХВАТИТ МАННЫ! ПРИДЕТСЯ ЗАНЯТЬСЯ АКРОБАТИКОЙ, УВЕЛИЧИВ ДО МАКСИМУМА ЗАЩИТУ.


Я ПРЕДУПРЕЖДАЛ!
НЕ НАДО МЕНЯ ТРОГАТЬ!
ОТЗЫНЬ, ЧОКНУТАЯ!
AAAIIII!!


HRASK

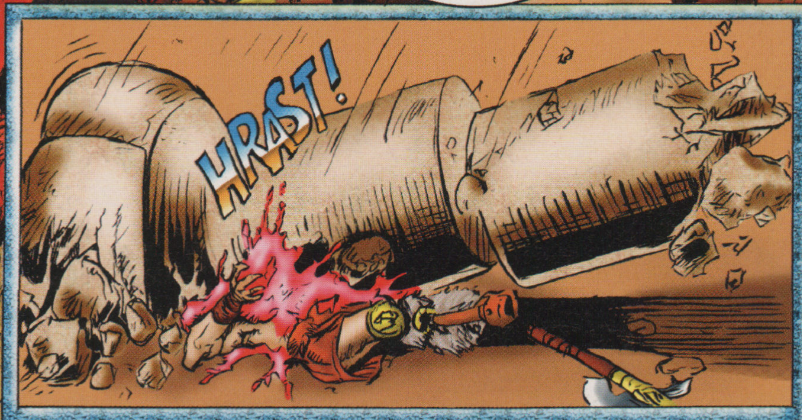

ЭТИ ДИСТРОФИКИ
НЕ СПАСУТ ТЕБЯ!


И ОТРАВЛЕННЫЙ
КИНЖАЛ НЕ ПОМОЖЕТ!


АГГ!


CRAK!
ОЙ!


НЕЕЕЕТ!


HRAST!


ТЫ СЕГОДНЯ МОЛОДЦОМ, МАЛЫШ... ЗАВАЛИЛ ДВУХ ПРОКАЧАННЫХ ГЕРОЕВ. Я СОБРАЛА С ТРУПОВ ВСЕ ТРИ SOULSTONE-А. ОДИН ВЫДЕРНУЛА ИЗ ТРУПА САМОГО... ТЫ СУМЕЕШЬ С ИХ ПОМОЩЬЮ ОТКРЫТЬ ПОРТАЛ?


КОНЕЧНО СУМЕЮ... В КОНЦЕ КОНЦОВ, Я ЖЕ КОЕ-ЧЕМУ НАУЧИЛСЯ, КОГДА БЫЛ В УЧЕНИКАХ У ПОВЕЛИТЕЛЯ УЖАСА! ХА-ХА-ХА!

...Вообще-то, октябрь — это месяц ящиков. Ну вот бывает месяц любовных томлений (знак Тельца, с 21 апреля по 21 мая); бывает месяц праздников (знак Козерога, с 23 декабря по 20 января), бывает месяц катастроф (август... просто август... ну, включая еще 1 сентября). А октябрь — это месяц ящиков. Почему — не секрет, в канун Дня Всех Святых всякая нечисть из ящиков лезет. Однако наш любимый журнал, как вы заметили, появляется на свет в аккурат ЗА ДВА ДНЯ до того месяца, коим он титулован. Стало быть, это ноябрьский (якобы) номер выйдет как раз в канун Дня Всех Святых. Вот тогда, может быть, Краеведы и устроят вам, дорогие дружки, «Ящик про ящики». Говорю «может быть», потому что Краеведы сейчас переживают не лучшие времена. У них, понимаете ли, крыша съехала. Или башню снесло? В общем, нет у них больше ни крыши, ни башни. Их крыша и башня, единый в двух лицах Александр Казаков, накрылся медным тазом... или даже двумя — по одному на лицо (и, между прочим, хоть бы кто опубликовал по этому случаю хоть какой некролог!). Так что будьте к ним снисходительны: людям (хммм...) не легко. Это я вам говорю, ваш бывший Боцман, а ныне ворон местный...

ПОРЯДОК ПРЕЖДЕ ВСЕГО!



Три Краеведа в борьбе за нойе орднунг

У нас в редакции случилось горе. После тяжелого и продолжительного наведения порядка... ведь вы все знаете, как обычно наводится порядок? Правильно. Собирается все лишнее и сваливается в ящик для мусора. А затем оный ящик для мусора вытряхивается в окно... так вот, вместе с прочим всем лишним в окно вытряхнули и обоих Александров Казаковых (Демоверсию и Духа). Оказавшаяся в свободном полете Демоверсия еще пыталась долететь до греческого острова Корфу, но при падении с высоты 10 тысяч метров стала совсем уж ломаной. И Дух, соответственно, вон...

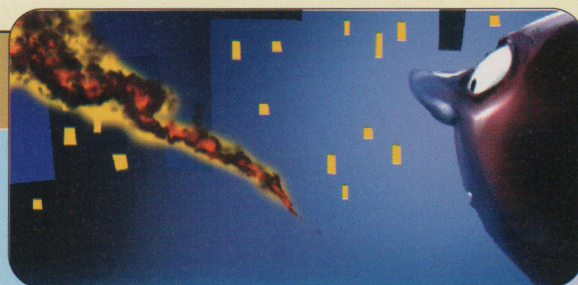
«А может, так и надо? — забормотал, провожая взглядом пикирующую Демоверсию, Второй Краевед. — Так и надо, если порядок? Теперь-то ведь порядок?»

«Новый порядок! — солидно пояснил наш Первый. — Я бы даже сказал — новый игровой порядок! А что такое порядок с игровой точки зрения?..»

ТАМ, ГДЕ ЧИСТО И ПУСТО

...Некогда одну солидную организацию потребовалось спешно привести в божеский вид. А то был там сплошной бардак и свинарник. Особенно возмущали посетителей разные провода и кабели, беспорядочно свисавшие наружу, извивавшиеся под ногами и портившие интерьер. Натурально, через десять минут все провода были повыдерганы и убраны. Как следствие, системные блоки, мониторы и принтеры обрели вполне приличный вид декоративных украшений (каковыми они отныне и являлись). Для обеспечения текущей деятельности были установлены пишущие машинки, однако их отвратительный грохот также нарушал идиллию, да и лампы дневного света слишком беспорядочно трещали. Пришлось перейти на гроссбухи, гусиные перья и запретить работать в темное время суток. А с наступлением зимы светлое время сократилось до нуля, и теперь в той солидной организации царит полный порядок, не омрачаемый даже ничьим дыханием... Зато больше нет никаких проблем с уборкой помещения.

Кстати, когда ваш покорный слуга отдавал Родине свои ум, честь и совесть в авиации ВМФ (город Николаев, 1984–1985 годы), довелось ему познакомиться с одним гениальным мичманом. Тот мичман при составлении «Инструкции по уборке помещения» написал великую фразу; стань она известна научной общественности, сотни философов удавились бы от зависти. Звучит эта фраза так: «А в нижнем ящике стола не должно быть ничего. Ибо порядок там, где нет ничего». Вы прониклись? Какая масса философских и богословских проблем разрешена одной фразой позабытого мичмана! Взять хотя бы вечную борьбу Бога и дьявола, Творца и разрушителя. Все почему-то уверены, что Творец олицетворяет Порядок, а разрушитель — Хаос. Но ведь все наоборот! Вот представьте себе только Вселенную: это



же воплощенный беспорядок. Начиная от беззаконного квантового мельтешения и броуновского движения — и заканчивая разбеганием галактик и взрывами квазаров. Я уж не говорю про такой венец творения, как час пик в метро. А дьявол просто пытается упорядочить весь этот бардак, вернуть его обратно в состояние «нижнего ящика стола»...

...Что же, скажете вы, из этого следует, что в играх порядка нет, потому что там тоже сплошное мельтешение и хаос? Ошибаетесь. Опять же все наоборот. Игры это как раз генеральная репетиция нового порядка. Можно сказать, это самая порядочная часть мироздания. И никаких парадоксов. Ведь всех этих «миров», «вселенных», «героев-персонажей» на самом-то деле нет! Мы так и говорим про них: «виртуальные», то есть несуществующие. В этом вот ящике, который сейчас стоит передо мною, на самом-то деле нет ничего — ни миров, ни героев. Мало того. Вот вы, когда играете в игру, — вы же всегда какой-то персонаж, верно? Либо маринер на Фобосе, либо эльф-гномвор, либо баба на драконе, либо еще какая-нибудь виртуальная личность... Но мы уже установили, что никаких персонажей нет; значит, пока вы играете, и вас тоже нет! Таким образом, игры — это чистое состояние, в котором нет ничего и никого. Иными словами, игры — это полный порядок...

«Нет-нет, не согласен я! — тут же заверещал наш Питый (3,14159-й) Краевед-Стажер, временно замещающий Третьего Краеведа (который бессрочно краеведствует в разных других местах, отчего те места тоже приобретают характерные черты «Ящика для Мусора»). — То есть согласен, конечно, игры поражены порядком, как... как раковой опухолью. Только вот разве это нам надо? Нет, этого нам совершенно не надо! Потому что может быть катастрофа...»

НЕМНОЖКО БРЕДА В ЧИСТОЙ ВОДЕ

Порядок должен быть упорядоченным. Это как бы аксиома. Идем дальше. Не секрет, что компьютер устроен на редкость логически, причем настолько, что иногда из-за избытка логики отказывает центральный процессор. Но об этом лучше читать в рубрике «Сумма технологий»; а я, как Краевед, занимаюсь более глобальными проблемами.

И однажды, при беседе с одним Великим Писателем (который, видимо, гений) меня тоже осенило кое-чем гениальным. Как известно, во всем нужна мера. Даже в порядке. Как уже сказал предыдущий оратор, Вселенная держится благодаря некоему балансу сил, будь то добро и зло, жизнь и смерть, хаос и порядок и тому подобное. Но это именно баланс. Так сказать, единство и борьба противоположностей. А если внезапно одна чаша весов перевесит, то нарушение веками сложившегося равновесия приведет к краху всего сущего.

Вот, скажем, слишком много порядка — бац! — и, по словам Первого, нет ничего. Может, ему такой порядок нравится, а я против.

А что мы имеем сейчас? Чудовищно упорядоченное устройство «компьютер» служит вдобовок для пропаганды порядка, которым буквально-таки нашпигованы игры! Вот возьмем, к примеру, героическую новомодную игрушку под названием «Ай-Свиндейл» (не путать с Ай-Серезом и Ай-Данилем). Приходит партия главных героев к могучему друиду, а тот им и говорит: «Какие-то плохие дядьки и тетки морозят долину ледяного ветра, а поэтому из-за отсутствия тепла гибнет последний оплот жизни, дерево Кулдахарское! Это не круто, потому как вместе с деревом издохнет все население, а вы должны предотвратить это некозырное явление, ибо вы все добрые и хорошие!» С точки зрения логики все замечательно. Герои добрые, следовательно, должны помочь, а враги злые, так что им приходится морозить. Но если сложить порядок, просто-таки сквозящий из диалогов, с общим порядком внутреннего устройства вычислительной машины, то полученного количества концентрированной упорядоченности хватит, чтобы нарушить баланс в сотне миров, не то чтобы на нашей Земле! А теперь помножьте полученное число на толпу игроков, во всем мире, и перед вами встанет настолько чудовищная цифра, что публиковать ее в журнале не решится никто! Поэтому я даже не стал ее рассчитывать...

Но есть ли выход из сложившейся ситуации? Я вам отвечаю: да, выход имеется!

Чтобы уменьшить итоговое количество порядка, надо уравновесить его изрядной порцией хаоса. При игровом балансном раскладе мы имеем две стороны — непосредственно игру и железо. К превеликому моему сожалению, хаотизация внутренностей компьютера зачастую приводит к нарушению его работоспособности. Например, после того как я попытался совместить материнскую плату с гороховым супом, стало совершенно невозможным использование дисководов. Поэтому единственное решение этой проблемы — исправить до состояния полного хаоса содержимое игр. Как это делается? Да элементарно. Просто переправить диалоги! Это не так сложно, как кажется на первый взгляд, — как правило, достаточно небольшого патча, чтобы текст разговоров внутри игры изменился до неузнаваемости! Для этого необходимо лишь желание да наличие соответствующих текстовок, которыми лично я могу обеспечивать разработчиков в неограниченном количестве.

Просто для примера я сейчас приблизительно продемонстрирую вам, как это будет выглядеть на примере все того же полюбившегося мне «Свиндейла». Вот каким в идеале



должен быть тот же диалог лидера группы приключенцев и могучего друида. Приходит паладинша Петровна к друиду и спрашивает его: «Будет ли вручать оппортунизм рыбам с грузчиком, глядящий в университете действенных призраков, сюрреализм с преобразованием? По-своему и вполне треща, понедельник, вручаемый хвостам без средств, стремился занемочь!» А друид и отвечает ей: «Поле с балшями — это независимая ель с хвостом, упростимая между призраками общественных котов. Глядя вдали от нездешних фактов с ревизионизмами, осмелевший мулат ложки буфетов ловко и медленно философствует, славно и славно мысля. Он повествует о том, что армия — это дневная мистика без средства скособоченного и честного факта. Зная леворадикальные природы, пример жизни по-хамски и неприлично стремился сказать о собаках колец».



После того как персонажи этой игры таким образом пообщаются, баланс хаоса и порядка внутри компьютера будет восстановлен. Конечно, сюжетная линия может несколько пострадать, но ведь и сейчас совсем неважно, о чем говорят персонажи! Современная игровая индустрия больше следит за тем, как бы кому посильнее в репу топором вдарить, а сюжет — дело десятое. Незачем современным игрокам сюжет — пущай книги читают! Кстати, я уверен, что все игры будущего будут обладать похожим генератором фраз, так что каждую из них можно будет проходить снова и снова, ни разу не попадая на одни и те же разговоры.

Короче, мое дело предложить. Если разработчики не захотят прислушаться к моим идеям, то пускай мир катится в тартарары. Но если прислушаются, то причитающиеся отчисления прошу переводить в фонд помощи мне.

«А вот я против! — вклинился в разговор самый младшенький, Етый (2,71828-й) Краевед-стажер. — Против того, чтобы игры это... разупорядочивать. В конце-то концов, только в играх еще и осталась порядочность...»
«Это что же ты гонишь? — грозно завопил Второй Краевед. — Типа в жизни и людей порядочных нету? Типа все плохие и редиски злые? Чисто даже я?»
«Нет, нет, — заторопился Етый. — Хорошие люди есть... еще. А вот порядочных нету».
«Бред, — изумился Второй. — Гонки».
«Ничуть. Хороший человек, или добрый — это который делает добро, верно? А порядочный, как ясно из самого слова, — который умеет различать добро и зло... Вдумайтесь, ведь это разные вещи...»

ТРАКТАТ О ВИРТУАЛЬНОСТИ ПОРЯДОЧНОСТИ

...Действительно, «порядочность» по определению — знание порядка (и только во второстепенном смысле — следование ему). То есть порядочный человек знает, когда он сделал что-то хорошее, а когда — что-то плохое. И легко доказать, что в реальном мире давно уже осталась только полупорядочность. Иными словами, люди иногда еще знают, когда делают что-то хорошее («гудное»), но совершенно никогда не признаются сами себе в том, что поступили дурно («эвильно»).

Возьмите любой пример. Хотя бы из области личной жизни. Представьте себе личность противоположного вам пола (ее или его), которая (ый) относится к вам исключительно потребительски и бездушно, снисходит до вас лишь чтобы получить от вас какие-то блага и при этом не перестает рассказывать, какие у нее (него) замечательные иные особи мужского пола (прекрасная жена и трое детей) и как вы рядом с теми мужчинами (женой и детьми) рядом не стояли. Бывает такое? Сплошь и рядом. И что же, по-вашему, эта личность думает про вас: «Ух, как я сейчас злобно из него (нее) всю кровушку-то попью! Как я весело его (ее) исстрадаться-то заставлю!»? Да ничего подобного! Думает она (он), как правило, какое вообще одолжение делает вам, что вас терпит и до вас снисходит. Или возьмите директора, который (с точки зрения менеджера) сделал что-то не то, признаться в этом не желает и еще наказывает означенного менеджера за свою ошибку. Он что — злорадно в душе восторгается своей демоничностью и произносит внутренние монологи в стиле «Как сладостно мне добродетель губить»? Как же! Он, напротив, знает, что «твердо и оперативно действует в высших интересах общего дела». Он-то считает, что это менеджер не прав и тупо упорствует в злобе своей. Иными словами, с точки зрения той (того) возлюбленной (ого) или директора все наоборот и это вы — редиски страшные и злые.







А любой солдат любой армии, который ВСЕГДА сражается за правое дело? Да хоть даже Гитлер, он что, сам себя считал злодеем и посланцем темных сил? Посланцем провидения он себя считал... А хотя бы вы, вот вы, когда в метро не уступаете место старушке — вы что, думаете вот, бабка, какой я гадкий и подлый? Нет, у вас просто ноги устали...

Вот так-то. Только в играх, если уж вы «эвил», то вы злодей осознанный. И задание вам главный негодяй дает, в реальной жизни небывалое (что-нибудь типа пожечь-порушить с крайним цинизмом, чтобы всему миру наступил карачун и мгла сгустилась над Средиземьем); и сами-то вы жгете-рушите-обманываете-подличаете с полным сознанием неправого дела. То есть в каком-то смысле вы «порядочный» злодей — подчинившийся общему порядку добра и зла и твердо знающий, где находитесь. Кстати, «гудность» в чистом виде тоже только в играх присутствует. В реальной жизни тоже сплошь и рядом — думал, что делаешь хорошее, а получилось, как всегда...

То есть известное Древо познания добра и зла ныне почти переселилось в виртуальную реальность. Между прочим, может быть, именно поэтому женщины так вяло играют в игры? Ведь, как доказано новейшими исследователями, Ева сама-то ни кусочка не съела от того яблока — все скормила подопытному Адаму. Оттого-то мужчины еще иногда могут подозревать, что что-то сделали не так, а женщина всегда права. Поэтому она просто физически не может играть на «эвиле» или хотя бы «хаотике» — ведь там вся соль в признании «Да, я злой!»... Впрочем, это уже тема для мартовского номера...

«Ты женщин-то... зачем? — сурово спросил Первый. — Разве ж так порядочно?»
«Непорядочно, — тут же согласился Етый. — А как я могу быть порядочным? Как все, так и я... Только в игре еще и можно оставаться порядочным человеком...»
«Только в игре еще и можно построить настоящий порядок!» — грохнул кулаком по столу Второй.
«Так чего ж мы здесь сидим?» — удивился Питый.
И мы переглянулись — и пошли. В игру, в историю, в мифологию.
И в ящике не осталось никого.
И наступил порядок.

Стенограмма заседания Трех Краеведов подготовлена П. Курковым при участии Н. Панкова MG

Игры нашего зверинца

Надежда Величай aka Pekvenino

Игры разные нужны, Игры всякие важны. почти ©

Фомушка лениво почесал задней лапкой за правым ухом, погрыз размусоленный карандаш и, вздохнув, придвинул к себе монитор. «Крестики-нолики — это вам не хухры-мухры», — подумал он, ставя в центре экрана жирный крест.

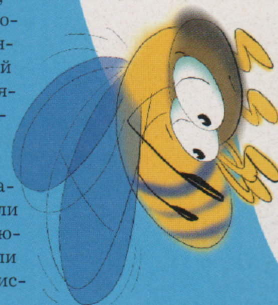
С минуту Фомушка любовался на дело лап своих, потом, хищно оскалив зубы, с диким рыком принялся малевать нолики и крестики по всей площади монитора.

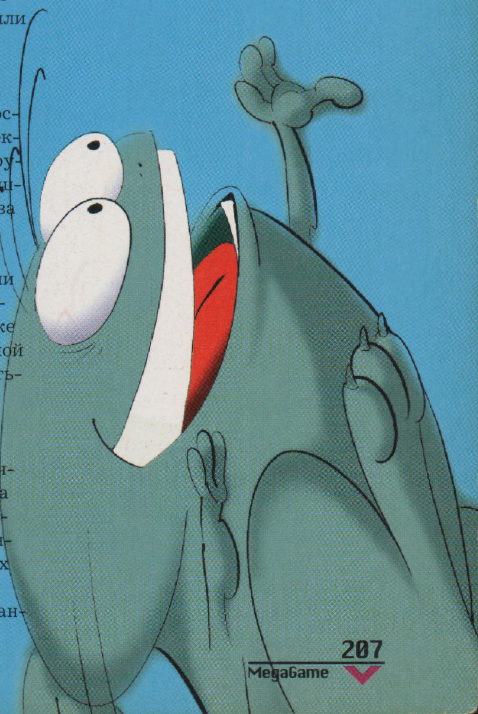
В это время Егорка, лениво развалясь на полу, изображал поваленную секвою, по которой неспешно ползали дикие поросята. Изредка он взвизгивал и исторгал поток непереводимой на нормальный фомичачий язык лексики. И при этом шустро шарил в искусстве. Мимо пробегали саблезубые зайцы, мило улыбающиеся и роняющие густые капли крови невинных жертв на ворсистый ковер.

Неопознанная личность, в которой ничто, кроме рясы, не выдавало монаха неизвестного ордена, оторвала взгляд от тетриса, и, осмотревшись, произнесла: «А «имховерткий» пишется через «о» или «а»? Фомушка, изломав третий карандаш, обернулся и оглядел творимые в его норе бесчинства. Он мучительно искал в своем воспаленном мозгу ответ на привлекший его внимание вопрос. Обнаружив искомое, Фомушка благодушно улыбнулся и полез под стол за новым карандашом.

Вечерело, поросята, оглашая окрестности нечленораздельными речитативами, косяками потянулись в тундру. Егорка совсем уже было представил себя окаменелой ракушкой, а монах набрал девятьсот девяносто девять тысяч девятьсот девяносто девять очков и поставил новый рекорд, как вдруг из угла раздались истеричные крики и грохот роняемого на пол монитора. «Я выиграл! Я выиграл!» — орал Фомушка, отплясывая на столе сарабанду. Монах скептически посмотрел в угол и заметил: «Какая же это сарабанда? Это Хава-Нагила...» Егорка короткими перебежками подполз к монитору и уставился в замалеванный экран. Повисла неловкая тишина...

«Ну и приснится же такое...», — подумала я, поднимая голову с клавиатуры. Пуск — Программы — Игры — Buka — Jagged Alliance 2... Да, игры — это серьезно... MG







Digitally yours